

1

IL DRAGONE DI GHIACCIO



sagard
il barbaro

GYGAX - DILLE



libri **NOSTRI**

Libri **NOSTRI**

In memoria di Gary Gygax

Seconda edizione Ottobre 2008

Titolo originale: «The Ice Dragon»

Prima Edizione: Archway Paperback, New York, 1985

© 1985, Gary Gygax e Flint Dille per il testo

© 1985, Les Morrill per le illustrazioni

2006, Librogame's Land – www.librogame.net

Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL DRAGONE DI GHIACCIO

GARY GYGAX - FLINT DILLE

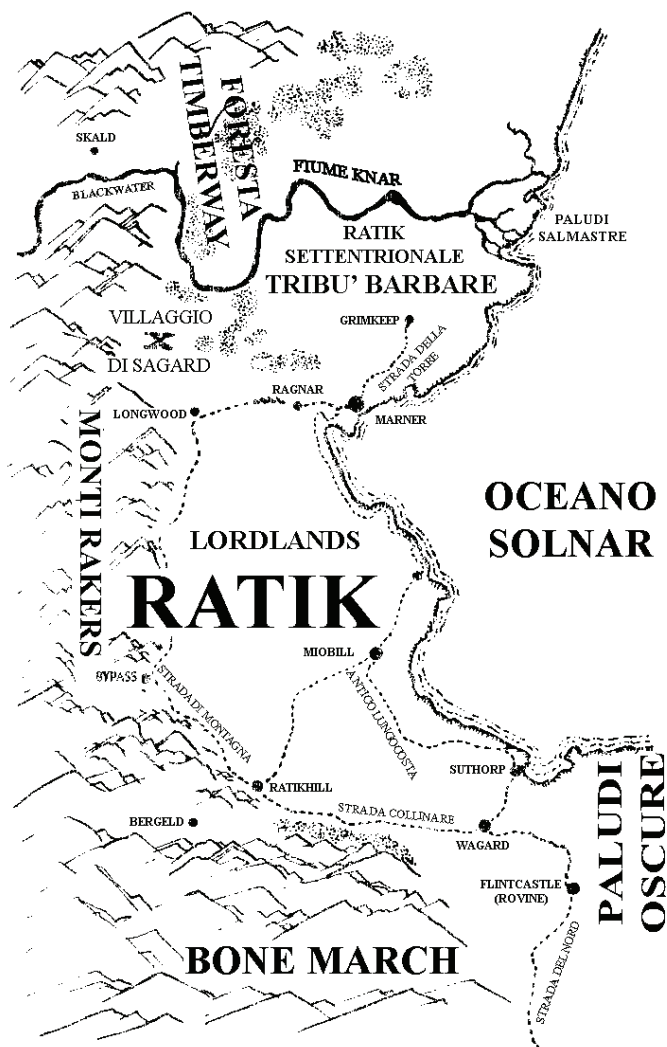
illustrato da Les Morrill
tradotto da Dirk06

SAGARD

IL BARBARO

librogame's LAND

www.librogame.net



PARAGRAFO I

Introduzione

Il tuo nome è Sagard.

Hai sedici anni.

Il vento di maestrale ulula lungo la brughiera ghiacciata, facendo sventolare i tuoi folti capelli neri. All'orizzonte le vette aguzze delle montagne, che costituiscono il confine del Ratik, sembrano addentare il cielo come zanne di un lupo.

Alle loro pendici si trova il tuo villaggio, e la tribù che vi abita è di piccole dimensioni, con a malapena trecento membri. Vivete di caccia, commerciando pelli in cambio di tutto ciò di cui avete bisogno dal mondo civilizzato. La maggior parte di voi comunque rifugge la vita agiata delle persone civili, e preferisce considerarsi come il "popolo forte come il ferro".

Un lungo filo di fumo bianco si solleva dal camino di una costruzione di legno e pietra. La porta si apre ed esce un guerriero alto e muscoloso, ridendo nell'oscurità che sta svanendo. Dietro di lui ondate di musica e un forte vociare si riversano all'esterno; quando la porta si richiude, la Loggia dei Guerrieri ritorna silenziosa.

Per tutta la vita hai desiderato di entrare nella Loggia dei Guerrieri, ma purtroppo non sei ancora un guerriero. Nonostante i tuoi muscoli siano forti e la tua altezza sia già di oltre un metro e ottanta, i guerrieri pensano che tu sia ancora un ragazzo, e non diventerai un guerriero finché non supererai l'Ordalia del Coraggio.

Nel Ratik non esistono leggi ma solo usanze, che nella tua tribù hanno più valore di qualsiasi altra legge. Un giorno ti cimenterai nell'Ordalia del Coraggio, ovvero dovrai compiere un'impresa coraggiosa, portando con te un trofeo come prova. I trofei, qualsiasi cosa possano essere – un dente velenoso di una vipera oppure lo scalpo di un bandito di montagna – verranno mostrati di fronte ai guerrieri, che li valuteranno attentamente, e a quel punto potrai raccontare la tua avventura. Se approveranno, ti passeranno il calice di corno di alce. Ma se non risconteranno eroismo nelle tue gesta, verrai umiliato con sonore risate e costretto a lasciare la tenda con disonore, senza poter ritornare nella tua tribù.

Non c'è un limite di età per compiere l'Ordalia del Coraggio: alcuni uomini del villaggio sono invecchiati senza cimentarsi nell'Ordalia, ma non sono dei guerrieri, sono dei kwad e pertanto trattati come degli inferiori. Ma tu non sei un kwad; diventerai un guerriero, e questa notte inizierai l'Ordalia del Coraggio.

Ad ovest giacciono i Rakers, una vasta e scura catena montuosa. Sono in gran parte inesplorati, anche se le leggende raccontano che vi siano strane e pericolose creature. Alcune storie raccontano di favolosi tesori, altre di vaghe dicerie di un Dragone di Ghiaccio. A sud si trovano le Paludi, dove vaga senza meta il popolo dei Fruztii Pitti. Si dice che un'antica struttura, il Colosseo Perduto, sia stata costruita nell'antica era antidiluviana, quando i territori del nord erano ancora una giungla. Il territorio su cui ora si trova è una zona desolata coperta dal ghiaccio.

Per dirigerti verso ovest, vai al Paragrafo 2.

Per inoltrarti verso la strada a sud, vai al Paragrafo 50.

PARAGRAFO 2

Partenza da Casa

Come vuole la tradizione, hai lasciato in silenzio la tua casa senza dirlo a nessuno, armato di una lancia, un pugnale, venti monete d'argento, un mantello, un otre di vino e un acciarino con pietra focaia.

Alla tua partenza la notte avvolge il Ratik. Una volta raggiunta la sommità della prima altura, non hai potuto fare a meno di voltarti indietro a guardare il piccolo villaggio in cui hai vissuto da quando sei nato.

Ti rimproveri per questo gesto, perché un vero Ratikan normalmente è sempre sospettoso verso tutto ciò che somiglia alla civiltà. D'altronde questa è la prima volta che vaghi da solo lontano dai caldi fuochi del tuo villaggio, che dardeggiano alle tue spalle come gli ultimi bagliori di una fiamma morente.

Quando attraversi la valle i picchi innevati delle montagne rilucono ai raggi della luna. Di fronte e più in alto del punto in cui ti trovi serpeggia un lungo e stretto valico che serpeggia come fumo alla deriva. Nel buio della notte soffia un forte vento, e grossi fiocchi di neve ghiacciata ti colpiscono gli occhi come se fossero aghi. L'istinto ti dice che sarebbe meglio affrontare quell'itinerario durante il giorno, quando la visuale è libera. Non lontano noti uno scuro recesso nella parete di roccia; avvicinandoti scopri che si tratta dell'imboccatura di una caverna.

Piegandoti entri nella caverna: all'interno è tutto



tranquillo, ad eccezione dell'ululato del vento.

Utilizzando la pietra focaia e l'esca, riesci ad accendere un piccolo fuoco. La caverna ora illuminata si rivela essere un luogo ideale per trascorrere la notte.

Improvvisamente senti un cupo ruggito: ti si drizzano i capelli e ti viene la pelle d'oca dallo spavento. Osservi ogni angolo della caverna e vedi un Leone di Montagna dalla pelliccia candida che ti guarda affamato, con le fauci spalancate e pronto a saltarti alla gola. Non hai mai incontrato un Leone di Montagna così grosso: combattere questa creatura significa subire gravi ferite o peggio ancora la morte, ma vagare nella notte significherebbe cadere certamente vittima del freddo glaciale.

Vuoi combattere il Leone di Montagna (vai al Paragrafo **3**)? Oppure preferisci uscire dalla caverna per scappare dal Leone di Montagna (vai al Paragrafo **4**)?

PARAGRAFO 3

Combattimento con il Leone di Montagna

Sta per avere inizio il tuo primo combattimento. Prima di cominciare annota il numero di questo paragrafo e vai al Paragrafo **121** per leggere le regole di combattimento.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] 18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per continuare. Vai al Paragrafo **10**.)

LEONE DI MONTAGNA (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Leone di Montagna. Vai al Paragrafo **8**.)

Se riesci a fuggire con successo, vai al Paragrafo **4**.

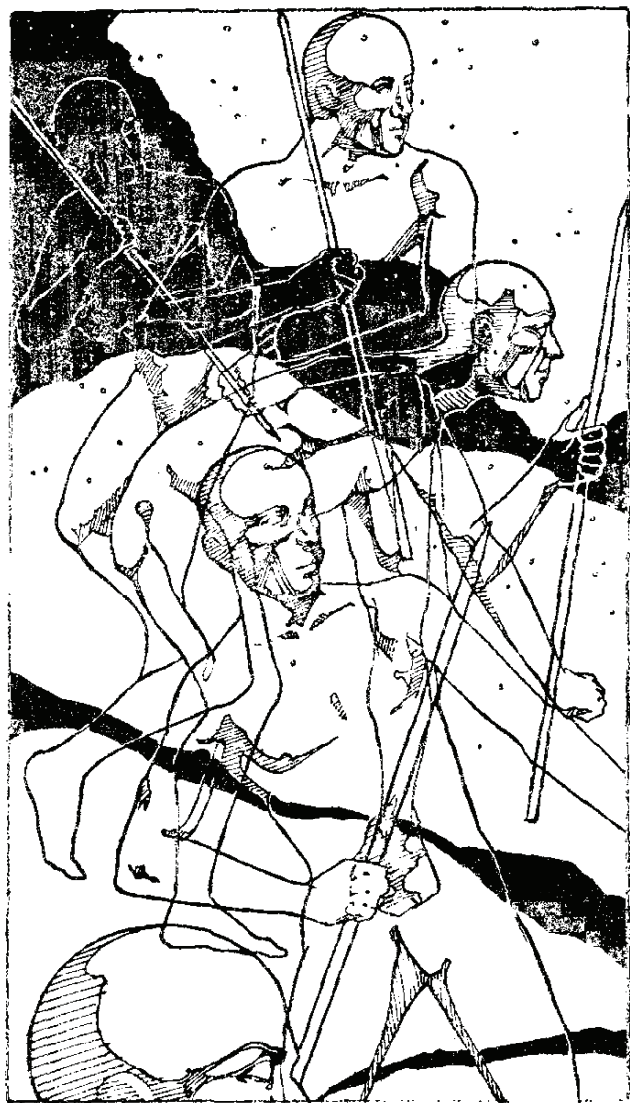
PARAGRAFO 4

1 Guerrieri di Ghiaccio

Il cuore ti batte all'impazzata quando corri lungo il sentiero che conduce lontano dalla caverna, ed il freddo aggredisce le tue membra.

Quando ti trovi sulla sommità del sentiero avverti qualcosa: hai la sensazione di un imminente pericolo. L'istinto ti dice di scappare subito giù dalla collina, ma ciò che vedi ti impedisce di farlo.

Cinque figure minacciose stanno risalendo il sentiero; hanno forma umana, ma emanano un leggero bagliore. Attraverso i loro corpi trasparenti puoi vedere le stelle distanti e le montagne lontane. Tempo fa, nel caldo del tuo letto, ti era stata raccontata la storia dei Guerrieri di Ghiaccio, ma non avresti mai immaginato che ti saresti trovato faccia a faccia con un nemico del genere.



Sei bloccato da un gelido terrore soprannaturale. Se fuggi giù dalla collina dovrai rivolgere le spalle ai Guerrieri di Ghiaccio e verrai sicuramente trafitto da una lunga lancia ghiacciata.

Devi combattere i Guerrieri di Ghiaccio, ma potrai usare una delle due strategie possibili. Puoi attaccare, ricevendo un bonus di 4 attacchi per l'effetto sorpresa (vai al Paragrafo 5), oppure puoi dirigerti verso un largo crepaccio che si trova vicino a te, assicurandoti quindi che un solo Guerriero di Ghiaccio alla volta possa attaccarti (vai al Paragrafo 6).

PARAGRAFO 5

Attacchi i Guerrieri di Ghiaccio

Se questo è il tuo primo combattimento, vai al Paragrafo **121** per impararne le regole, altrimenti continua a leggere ed inizia il combattimento.

Corri giù dalla collina, facendo vorticare la lancia. Mai prima d'ora i Guerrieri di Ghiaccio sono stati colti di sorpresa da un umano lungo un sentiero di montagna. Questo ti permette di avere un vantaggio di 4 tiri prima del tuo tiro di attacco (ovvero puoi attaccare 5 volte prima che i nemici possano contrattaccare). La strategia migliore è quella di eliminarne il più possibile prima che possano attaccare, poiché dovrai subire il contrattacco di ogni Guerriero di Ghiaccio sopravvissuto prima che tu possa condurre il successivo attacco. Scoprirai che nonostante siano feroci ad attaccare, andranno rapidamente in frantumi quando li colpisci.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per continuare. Vai al Paragrafo 118.)

GUERRIERI DI GHIACCIO

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

GUERRIERO DI GHIACCIO #1

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #1 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #2

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #2 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #3

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #3 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #4

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #4 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #5

[3] [2] [1] (Hai sconfitto i Guerrieri di Ghiaccio. Vai al Paragrafo 7.)

Non puoi fuggire dai Guerrieri di Ghiaccio

PARAGRAFO 6

Combattimento con i Guerrieri di Ghiaccio uno alla volta

Assumi una posizione di difesa sull'orlo del crepacchio. I Guerrieri di Ghiaccio rapidamente avvertono il tuo calore e si dirigono verso di te.

Fortunatamente possono attaccarti solamente uno alla volta.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] 18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per continuare. Vai al Paragrafo **118**.)

GUERRIERI DI GHIACCIO

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

GUERRIERO DI GHIACCIO #1

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #1 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #2

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #2 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #3

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #3 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #4

[3] [2] [1] (Il Guerriero di Ghiaccio #4 è andato in frantumi.)

GUERRIERO DI GHIACCIO #5

[3] [2] [1] (Hai sconfitto i Guerrieri di Ghiaccio. Vai al Paragrafo 7.)

Non puoi fuggire dai Guerrieri di Ghiaccio

PARAGRAFO 7

1 resti dei Guerrieri di Ghiaccio

Sei dolorante a causa del combattimento, e davanti a te giacciono i resti dei Guerrieri di Ghiaccio. Cerchi un *trofeo* ma non riesci a trovare nulla, poiché essendo costituito da ghiaccio sicuramente si scioglierebbe se tentassi di portarlo al villaggio. Adesso comprendi perché si tratta di creature leggendarie: nessuno è mai riuscito a fornire una prova concreta della loro esistenza. Comunque la tua avventura viene premiata con *2 punti di esperienza*.

Camminando controvento attraversi la vetta della montagna, oltre la quale scopri una piccola e amena vallata in cui non c'è neve.

Giunto nella valle scopri che il terreno è coperto da un tiepido manto di aghi di pino, dovuto al fatto che per un particolare scherzo della natura la valle rimane riparata dai venti, riuscendo a trattenere il calore solare. In questo luogo puoi riposarti, ed una notte di sonno rigenera *5 punti ferita*.

Vai al Paragrafo 12.

PARAGRAFO 8

La caverna del Leone di Montagna

Il Leone di Montagna non soltanto ti fornisce la *pelliccia* come *trofeo*, ma trovi in un angolo anche un coniglio ucciso da poco. Usando dei pezzi di legna trovati nella caverna per accendere un piccolo fuoco, cucini e divori il coniglio, dopodichè ti addormenti sulla soffice pelliccia del Leone di Montagna. Aggiungi la *pelliccia* di Leone di Montagna alla lista dei trofei. L'uccisione ti fa guadagnare *2 punti di Esperienza*. Il pasto e il riposo rigenerano *6 punti ferita*.

Ti risvegli il mattino seguente e ti incammini per il sentiero che il giorno prima sembrava invalicabile. Quando scende la sera ti trovi in una fertile vallata in cui ti accampi e cadi in un profondo sonno.

Vai al Paragrafo 12.

PARAGRAFO 9

Fuga dal ragazzo Ratikkan

Ne hai avuto abbastanza. Vedendo che il ragazzo Ratikkan è troppo forte, decidi di scappare. Dietro di te giungono sonore risate, ed una voce femminile ed una voce maschile ti chiamano con appellativi indicibili, tuttavia sei ancora vivo. Per aver avuto il buon senso di capire che Glenda non era un buon motivo per morire, guadagni *1 punto di esperienza*.

Vai al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 10

Il Leone di Montagna ti sconfigge

Ti metti a correre per salvarti la vita, ma uscendo dalla caverna inciampi e un brivido ti percorre la schiena quando senti i ruggiti del Leone di Montagna. Sei allo stremo delle forze per il combattimento sostenuto, ma riesci a fare ancora qualche passo barcollante prima di perdere i sensi. Il mattino seguente ti risvegli infreddolito, dolorante e debole. Umiliato per la sconfitta subita, giuri che non verrai più messo fuori combattimento da un animale, e poi barcollando riprendi il viaggio. Dopo aver percorso parecchi chilometri dalla tana del leone, cadi esausto in un sonno profondo.

Vai al Paragrafo 12.

PARAGRAFO II

Fuga dai Guerrieri Aerdi

Fuggi dagli assalti dei Guerrieri Aerdi. All'inizio la fuga non è facile, ma dopo esserti tolto di dosso la cotta di maglia la corsa è nettamente più agevole. Rimuovi la *cotta di maglia* dal registro del personaggio, e poi prosegui al Paragrafo 4.

PARAGRAFO 12

Un'ombra nella Nebbia

I tuoi istinti barbarici ti fanno svegliare improvvisamente da un sonno profondo e riposante. Preparandoti al peggio, continui a giacere immobile respirando silenziosamente, ma attraverso gli occhi parzialmente aperti intravedi una figura umana incombere su di te. Le tue narici avvertono un leggero profumo e immagini una bellissima donna, ma sai benissimo che non puoi fidarti dei profumi della civiltà – il profumo potrebbe anche provenire da un Commerciante Medigiano, che ti ucciderebbe con la stessa rapidità con cui ti rivolgerebbe la parola.

La tua mano con cautela si avvicina all'asta della lancia; non sai se la figura nella nebbia sia un amico o un nemico. Potresti provare a parlare con lo sconosciuto, ma se l'ombra nella nebbia ha cattive intenzioni perderai tutti i vantaggi della sorpresa. Oppure potresti attaccare lo sconosciuto, col rischio di ferire un potenziale alleato.

Per attaccare lo sconosciuto vai al **Paragrafo 13**.

Per parlare con lo sconosciuto vai al **Paragrafo 14**.



PARAGRAFO 13

Attacchi la figura misteriosa

Attacchi la figura misteriosa avvolta nella nebbia, e prima ancora di scoprire chi sia, la attacchi di nuovo. La creatura contrattacca con una frusta uncinata.

Non appena la frusta schiocca scopri che il nemico è una giovane ragazza all'incirca della tua stessa età. Anche lei è una Ratikkan, ed è molto bella. E' una guerriera di Livello 1. Lei attaccherà una volta; dopodichè avrai la scelta di interrompere oppure continuare il combattimento.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per continuare. Vai al Paragrafo 18.)

RAGAZZA RATIKKAN (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto la ragazza Ratikkan. Vai al Paragrafo 19.)

Se vuoi interrompere l'attacco, annota i tuoi punti ferita e vai al Paragrafo 16.

PARAGRAFO 14

Dialogo con la figura misteriosa

Con la lancia in mano ti metti seduto. “Chi disturba il mio sonno?” chiedi imperiosamente. La figura balza dalla sorpresa. Nella luce dell'alba vedi che si tratta di una ragazza Ratikkan. Ha i capelli scuri come i tuoi e gli occhi azzurri, è molto bella ed ha all'incirca la tua stessa età. Sei stato saggio a non attaccarla.

Vai al Paragrafo 20.

PARAGRAFO 15

La piccola apertura

Piegandoti entri nella piccola apertura. L'interno è completamente buio, ma non appena i tuoi occhi si abituano all'oscurità, vedi a qualche metro di distanza quattro figure simili a fantasmi che si avvicinano minacciosamente. Senti un brivido lungo la schiena e sguaini immediatamente la spada. Le apparizioni hanno orribili volti di teschio con occhi rossi e fiammeggianti come rubini, e si muovono volteggiando in modo sovrannaturale nell'aria.

Mentre si avvicinano, passano attraverso un sarcofago di pietra, posizionato nel centro della stanza.

Puoi scappare più veloce che puoi usando la piccola apertura per uscire (vai al Paragrafo 47), oppure puoi rimanere dove sei e combattere (vai al Paragrafo 75).

PARAGRAFO 16

Interruzione dell'attacco

La ragazza Ratikkan, avendoti già attaccato con la sua frusta, indietreggia. Sembra molto inferocita. I tuoi due affondi non l'hanno ferita come avresti pensato: le hanno solo procurato dei graffi. Ti rimproveri di essere stato così stupido da aver attaccato una ragazza. Infiggendo la lancia nel terreno le dimostri che non hai intenzione di proseguire le ostilità.

Ti fissa per un istante, tremando. "Chi sei?" chiedi. "E perché hai disturbato il mio sonno?"

Vai al Paragrafo 20.

PARAGRAFO 17

Oltrepassi furtivamente i Tehniti

Essendo cresciuto nella foresta hai imparato a cacciare senza essere visto e sentito. Lentamente e furtivamente oltrepassi l'accampamento Tehnita. Ma poi in lontananza senti il sibilo del vento fra i rami degli alberi, ed in pochi attimi la nebbia che fino a poco prima ti nascondeva viene dissipata. Guardandoti rapidamente attorno vedi due Tehniti: si tratta di una trappola. Non hai scelta, devi combattere.

Vai al Paragrafo **41**.

PARAGRAFO 18

La ragazza Ratikkan ti sconfigge

Perdi i sensi. Orribili visioni di demoni danzanti ti scorrono nella mente. Dopo molte ore di sonno intermittente, in cui mani sconosciute sembrano strofinarti il corpo con unguenti lenitivi, senti una voce: “Bevi questo.”

Ti viene messa vicino alle labbra una ciotola e ne bevi il contenuto: immediatamente ti senti rinvigorito. Recuperi *4 punti ferita*. Non appena recuperi le capacità visive, vedi la ragazza Ratikkan che ti ha sconfitto in combattimento.

“Perché mi hai soccorso quando avresti potuto uccidermi?” chiedi.

“Perché non posso sopportare di veder morire soffrendo qualsiasi animale.”

“E chi sei per comportarti così caritatevolmente?” chiedi.

Prosegui al Paragrafo 20.

PARAGRAFO 19

Sconfiggi la ragazza Ratikkan

Nonostante sia ferita, la ragazza ti colpisce con la frusta sulla fronte. Un fiotto di sangue ti cola sugli occhi, offuscandoti la vista. Prima di poter reagire, ti prende la borsa con il denaro e scompare. Perdi *1 punto di esperienza*.

E' stata una decisione sciocca tentare di ucciderla: sarebbe stata una valida alleata, ma adesso è un'acerrima nemica, e potrebbe ritornare per vendicarsi.

Ora che hai imparato dai tuoi errori, vai al Paragrafo 22.

PARAGRAFO 20

La ragazza Ratikken

“Mi chiamo Glenda, e sono del Ratik. Come te sto intraprendendo la mia Ordalia del Coraggio.”

“E quale oggetto stai cercando?” chiedi.

“Mangia insieme a me, e te lo dirò.” risponde, cominciando ad approntare un fuoco.

Mangiate insieme, ed il cibo ti fortifica. Recuperi *10 punti ferita*.

Dopo la cena improvvisamente Glenda dice: “Ho intenzione di riportare al villaggio il cuore del Dragone di Ghiaccio.”

Ridi sonoramente. “Nessun uomo ha mai attaccato il Dragone di Ghiaccio riuscendo a sopravvivere; sicuramente una giovane ragazza non può riuscirci. Molti guerrieri sono morti nel tentativo di fare ciò che dici.”

“Finora hanno sempre cercato di usare la forza. Io userò l’astuzia e la velocità. Viaggia insieme a me.”

La osservi attentamente. E’ una bellissima ragazza nel mezzo di un’epica avventura. Una parte di te vorrebbe andare con lei, mentre l’altra ti avverte che tentare di impossessarsi del cuore del Dragone di Ghiaccio è pura follia.

Se vuoi viaggiare con lei, vai al Paragrafo **21**.

Se pensi che il suo piano sia una pazzia, vai al Paragrafo **86**.

PARAGRAFO 21

Pianificazione della Missione

“Si dice che la tana del Dragone di Ghiaccio sia in un tempio costruito dagli antichi Gondoriani” comincia a dire Glenda.

Ti metti a ridere. “Non ho mai sentito di un drago che vive all’interno di una costruzione umana.”

“Nemmeno io” risponde. La sua voce si attenua fino a diventare un sussurro. “Ho un’idea, ma devi promettermi che non ripeterai a nessuno ciò che sto per dirti”.

“Non devi preoccuparti. Mi riderebbero in faccia se lo facessi” rispondi.

Un’espressione offesa appare per un attimo sul volto di Glenda. “Mi prometti anche che non dirai a nessuno che stai cercando questo luogo?”

“Vai avanti” rispondi. “Non ho intenzione di stare qua fino all’arrivo dell’estate facendo promesse.” Lei ti guarda con un’espressione gelida. “Lo prometto” rispondi scrollando le spalle.

“Credo che i Gondoriani abbiano portato il Dragone di Ghiaccio in quella costruzione.”

“A che scopo?”

“Non ho ancora capito il motivo” risponde. “Ma i Gondoriani erano una strana razza, più avanzata rispetto a qualunque razza ‘civilizzata’ dei nostri tempi”.

“E come pensi di trovare questa tana?”

Glenda sorride con fare misterioso. “Ho alcune in-

formazioni sul luogo in cui potrebbe trovarsi”.

“Vorresti dire che non sai dove si trova?” chiedi.

“No, ma se lo cercheremo a fondo lo troveremo” dice allegramente.

L'avventura continua al Paragrafo **65**.

PARAGRAFO 22

1 commercianti Medigiani

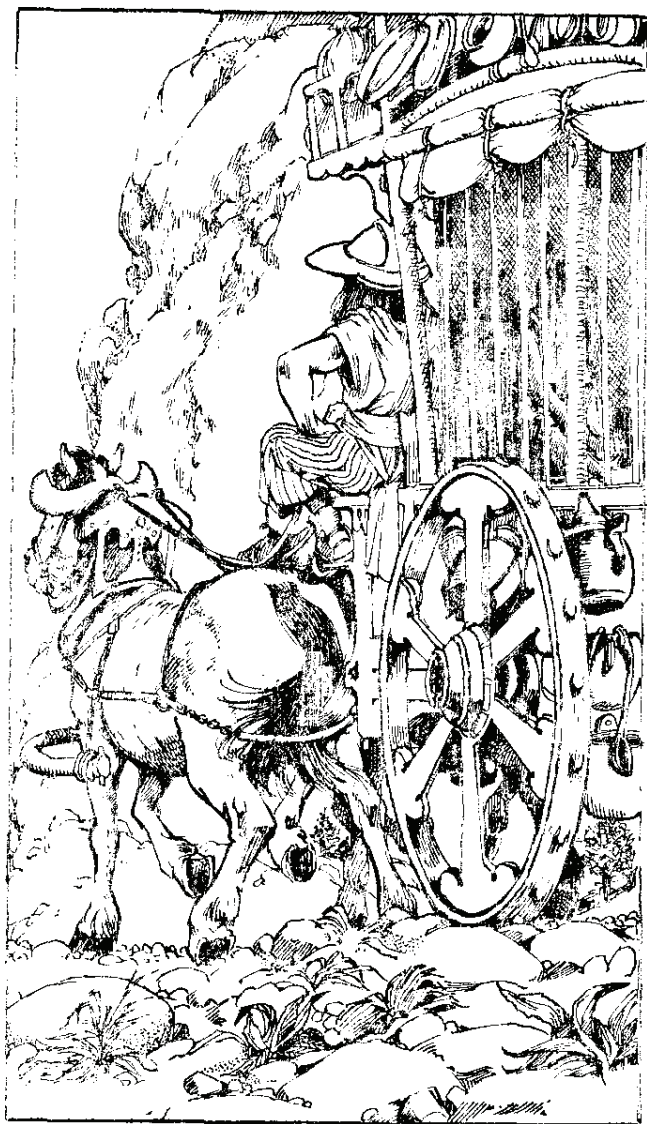
Viaggi attraverso le montagne per due giorni, e nel frattempo le ferite che hai riportato in combattimento guariscono, facendoti recuperare *4 punti ferita*. Durante tutto questo tempo non hai incontrato né esseri umani né bestie feroci. Tuttavia sei avanzato molto lentamente, e non hai ancora trovato un sentiero da seguire.

A mezzogiorno del terzo giorno scopri un largo sentiero di montagna, non segnato sulle carte geografiche del Ratik che hai avuto possibilità di consultare. Osservando i solchi profondi lasciati dalle ruote di carri, deduci che si tratta di una pista commerciale.

Per percorrere più strada possibile prima che cada la notte, ti affretti lungo il sentiero; il vento ti gela i polmoni ma nelle vene il sangue scorre caldo. Non appena oltrepassi una stretta curva, avverti il cigolio proveniente da ruote di carro. Velocemente ti arrampichi su per uno stretto sentiero e ti nascondi dietro una roccia.

Alcuni attimi dopo riesci a vedere un variopinto carro coperto, ed i tuoi sospetti trovano conferma. Due Commercianti Medigiani con gli abiti tipici di coloro che vivono nel Grande Regno conducono un gruppo di cavalli robusti ma ormai vecchi.

Sul pianale del carro e appesi alle sponde ci sono una gran varietà di merci, ma immediatamente focalizzi lo



sguardo su una magnifica spada che sporge da dietro i due commercianti. Dal tuo nascondiglio senti le suppliche di una donna Ratikkan, e riesci a vederla all'interno di una gabbia: indossa soltanto un logoro mantello di pelliccia. “Vi prego, lasciatemi andare. Devo andare dai miei due bambini” supplica.

Il guidatore ride sonoramente. “Ci farai guadagnare molte monete d'argento al mercato degli schiavi di Atirr. I tuoi bambini dovranno imparare ad arrangiarsi”.

Il suo compagno colpisce la gabbia con una mazza, e immediatamente le suppliche della donna si interrompono, lasciando il posto ad un sommesso singhiozzo.

La rabbia ti assale quando capisci le intenzioni dei due commercianti e ti viene voglia di dargli una bella lezione. Il primo è un uomo forte e muscoloso e sembra che abbia trascorso la maggior parte della sua vita fra le montagne del Ratik, mentre il secondo è più giovane ed ha la pelle leggermente grigiastra, come quella di un Orco.

Saltando sul carro dal luogo in cui ti trovi, li coglieresti di sorpresa, ma i commercianti sono in due e tu sei da solo. L'istinto di sopravvivenza ti spinge a lasciar proseguire il carro: oltretutto non conosci nemmeno la donna perché non fa parte della tua tribù. Ti domandi se valga veramente la pena rischiare di rimanere ferito, o peggio ancora morire, attaccando i commercianti. Ma ti viene in mente una terza soluzione: potresti fare un baratto per la spada. Anche se generalmente le spade sono molto costose nel Ratik, hai sentito parlare di gente che ha fatto grossi affari acquistando una spada da un commerciante.

Se vuoi attaccare i commercianti, vai al Paragrafo **29**.

Se preferisci evitarli, vai al Paragrafo **23**.

Se invece vuoi fare un baratto, vai al Paragrafo **27**.

PARAGRAFO 23

Eviti i commercianti Medigiani

Ti nascondi con cura mentre il carro passa. Lentamente il cigolio delle ruote scompare; dopo qualche istante esci dal tuo nascondiglio ritornando sul sentiero, e segui le tracce del carro.

I solchi procedono zigzagando all'interno di quello che un tempo era stato il letto di un piccolo corso d'acqua. Ogni volta che oltrepassi le rocce affioranti comprendi per quale motivo gli eserciti nemici hanno sempre evitato di attraversare questa catena montuosa: praticamente ovunque sarebbe possibile compiere un'imboscata. Quando guardi in alto, il cielo rimane nascosto dalle vette delle montagne, ad eccezione di una stretta striscia azzurra proprio sopra di te.

Un piccolo coniglio improvvisamente appare di fronte a te, e la fame si fa subito sentire. Silenziosamente strisci verso l'animale, con il pugnale sfoderato; il coniglio rimane immobile, come se non ti avesse sentito. Ti avventi sul coniglio, ma ti accorgi che è imbalsamato! Improvvisamente senti un cigolio sopra di te.

Sfoggia velocemente le pagine ed estrai un numero. Se è pari vai al Paragrafo 26. Se è dispari vai al Paragrafo 24.

PARAGRAFO 24

Nella trappola dei commercianti Medigiani

Dall'alto cade una corda, e prima che tu possa fuggire i due commercianti Mediagiani escono dal loro nascondiglio e ti avvolgono in una rete. Prontamente estrai il pugnale e cerchi di tagliare la rete.

I tuoi sforzi sono inutili e in attimo i due commercianti iniziano a colpirti con grosse clave di legno, mentre scherzano e ridono di te, parlando nella loro lingua melliflua e gutturale.

“Varrà molti soldi al campo degli schiavi”.

Dopo queste parole l'oscurità ti avvolge.

Vai al Paragrafo 32.

PARAGRAFO 25

1 Denti di Ghiaccio

Il Golem di Ghiaccio con un potente affondo ti spinge all'indietro, ed i suoi terribili denti di ghiaccio brillano in una sadica risata quando precipiti verso le acque tumultuose del fiume. Tutto diventa nero non appena affondi nelle acque scure e torbide.

Sprofonda al Paragrafo 106.

PARAGRAFO 26

1 commercianti

Medigiani ti attaccano

Guardi in alto giusto in tempo per vedere esattamente sopra di te tutti e due i commercianti Medigiani, con le loro facce infide e ghignanti. Iniziano a roteare le clave, permettendo a ciascuno di loro un attacco libero (In altre parole ambedue attaccano prima che tu possa rispondere.)

Vai al Paragrafo 28.

PARAGRAFO 27

Contrattazione con i commercianti Medigiani

Chiami i commercianti Medigiani: immediatamente si girano sorpresi verso di te e sguainano le armi. Li rassicuri dicendogli che non hai intenzione di far loro del male, e il commerciante più vecchio segnala al suo compagno di abbassare la clava. Scendi dal tuo nascondiglio per incontrarli sulla strada.

Fai una veloce stima degli oggetti che possiedi per offrirgli una cifra ragionevole. “Vi offro 20 monete d’argento in cambio di quella spada”.

I commercianti si mettono a confabulare per qualche istante, e nel frattempo li osservi per capire se accetteranno la tua offerta.

Finalmente il più vecchio si gira verso di te. “A quanto pare gli Astri oggi ti sono favorevoli. Concluderemo l’affare”.

Improvvisamente i due commercianti saltano giù dal carro e ti colgono parzialmente di sorpresa: ognuno di loro può condurre un attacco libero.

Prosegui al Paragrafo 28.

PARAGRAFO 28

Combattimento con i commercianti Medigiani

I commercianti Medigiani sono avversari tenaci. Sono combattenti di livello 1, ed ognuno ha 12 punti ferita.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Perdi conoscenza. Vai al
Paragrafo 32.)

COMMERCIANTE MEDIGIANO ANZIANO

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(L'avversario è fuori combattimento.)

COMMERCIANTE GIOVANE

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto i commercianti Medigiani. Vai al Paragrafo 58.)

Se riesci a fuggire con successo vai al Paragrafo 30.

PARAGRAFO 29

Attacchi i commercianti Medigiani

Salti giù dal tuo nascondiglio piombando proprio sopra al carro dei commercianti Medigiani, cogliendoli di sorpresa.

Tieni la lancia pronta a colpire e vedi disegnarsi una smorfia di terrore sulle facce rosse dei due commercianti disonesti.

Prima che possano reagire puoi compiere *4 attacchi liberi*.

Vai al Paragrafo **28**.

PARAGRAFO 30

Fuggi dai commercianti Medigiani

Interrompi il combattimento con i commercianti Medigiani e scappi lungo il sentiero. Il commerciante più giovane ti insegue a breve distanza: senti il suo fiato sul collo. Tenta di colpirti un paio di volte, ma ti manca.

Corri per vari chilometri lungo il sentiero di montagna, riuscendo a distanziare i commercianti. Ansimando esausto ti fermi di fronte a un piccolo stagno, ti accovacci e bevi. Una spiacevole sensazione di stanchezza ti assale e in pochi attimi cadi a terra privo di sensi.

Vai al Paragrafo 32.

PARAGRAFO 31

Oltrepassi furtivamente i Tehniti

Essendo cresciuto nella foresta hai imparato a cacciare senza essere visto e sentito. Lentamente e furtivamente oltrepassi l'accampamento Tehniti, sfruttando la nebbia ed il fatto che la vita nella civiltà ha ottenebrato le loro capacità di percezione del nemico.

Vai al Paragrafo 45.

PARAGRAFO 32

Il volto nella nebbia

Il cuore ti batte all'impazzata quanto un volto sinistro appare in una nebbiolina azzurra. Forse è un sacerdote malvagio di Izu? "Bevi questo!" dice. Ti dimeni ma le braccia sono incatenate, poi ti alzi di scatto.

"Stai sdraiato, lascia che la pozione faccia effetto". Lentamente apri gli occhi e vedi che la figura che avevi scambiato per un sacerdote di Izu è in realtà la donna resa schiava dai commercianti Medigiani. Ti giunge alle narici il profumo pungente di legno di pino bruciato. Ti guardi intorno e comprendi che ti trovi all'interno della gabbia sul carro.

Nella fredda luce della luna e delle stelle vedi che i commercianti si sono accampati nelle immediate vicinanze. Vi trovate in uno stretto sentiero nel mezzo dell'immensa foresta tetra. Uno dei commercianti si guarda intorno per controllare che tutto sia tranquillo, mentre l'altro dorme russando all'interno di un sacco a pelo, e ogni tanto si gira pigramente.

In pochi minuti la pozione ti fa recuperare le forze: recuperi *10 punti ferita*.

Ispezioni la gabbia e scopri che solamente una serratura medigiana non molto resistente si frappone fra te e la libertà. Guardi negli occhi stanchi la donna Ratikkan, e comprendi che devi fare una scelta, forse l'ultima.

Ormai sai che scappando puoi distanziare i commercianti, ma la donna non potrebbe farlo. Oppure potresti ucciderli in combattimento, soprattutto se consideri che uno di loro sta dormendo, ma perdere lo scontro significherebbe morte certa.

Se vuoi dileguarti nella notte vai al Paragrafo **33**.

Se vuoi combattere i commercianti vai al Paragrafo **36**.

PARAGRAFO 33

Fuga dalla gabbia

Facendo ricorso a tutte le tue forze spezzi la serratura che chiude la gabbia in cui ti trovi. Il commerciante Medigiano si accorge di te ma con prontezza di riflessi e con una capriola, riesci ad evitare l'affondo della sua spada. Dirigendoti verso la foresta salti sopra all'altro commerciante, che si sveglia lentamente.

La notte è molto buia, ma un raggio di luna ti guida fra gli alberi; proprio dietro di te senti un commerciante Medigiano che urla chiamando il compagno. Guardandoti alle spalle vedi il commerciante che poco prima dormiva alzarsi per andare a prendere un arco, mentre l'altro ti sta alle calcagna lanciandoti imprecazioni incomprensibili.

Ti arrampichi sopra una roccia e un attimo dopo senti il sibilo di una freccia che ti passa pochi centimetri sopra la testa, per poi conficcarsi nel tronco di un pino. Sei ancora a distanza di tiro.

Un po' più avanti vedi un'ampia radura e subito i sensi ti avvertono di stare in guardia: c'è qualcosa di innaturale in questo luogo. Tuttavia, potendo scegliere fra la possibilità di morire a causa di qualsiasi cosa si nasconde in questo strano luogo, e la morte certa causata dalle armi affilate dei commercianti Medigiani, decidi di proseguire.

Non appena ti inoltri nella radura avverti uno strano rumore; ti guardi attorno ma non vedi nulla. Di fronte a

te si trova un grosso abete e corri in quella direzione. Improvvisamente, come se fossero stati evocati da qualche creatura malvagia, degli occhi infuocati avvampano sulla cima dell'abete, e tutta la radura si tinge di un bagliore rossastro.

Alla luce degli occhi luminosi comprendi che l'abete è in realtà un gigantesco orso alto almeno sei metri, ed emette un ruggito terrificante mostrando le zanne bianche.

I due inseguitori si fermano immediatamente, mentre l'orso avanza verso di te ruggendo e con gli occhi fiammeggianti: l'inseguimento ha preso una piega inaspettata. I due commercianti che prima erano tuoi nemici, ora sono alleati e l'arciere ti consegna la sua spada. "Per adesso siamo amici", dopodichè prende la mira con l'arco. Non avete altra scelta, dovete combattere l'Orso Gigante!

In questo scontro avrai a disposizione due alleati, i commercianti Medigiani: ognuno di loro ha *10 punti ferita* e sono entrambi guerrieri di *Livello 1*. Avete la possibilità di attaccare per primi, ed ognuno potrà fare un attacco prima che l'Orso Gigante possa contrattaccare. L'orso è di *Livello 5* e dovrà far fuori i due commercianti prima che possa attaccarti. E' il combattimento piu' pericoloso della tua vita.

COMMERCIANTE MEDIGIANO #1

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il commerciante Medigiano #1 è fuori combattimento.)

COMMERCIANTE MEDIGIANO #2

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il commerciante Medigiano #2 è fuori combattimento.)

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per proseguire. Vai al Paragrafo **34**.)

ORSO GIGANTE (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Avete ucciso l'Orso Gigante. Vai al Paragrafo **35**.)

Non potete fuggire dall'Orso Gigante.



PARAGRAFO 34

Sconfitto!

Un fuoco crepita nei paraggi. Ti agiti visto che non sai dove ti trovi e come sei giunto in questo luogo. Prima di riprendere completamente i sensi vieni svegliato da una voce cavernosa. “Hai fallito in tutto. Non sei nemmeno riuscito a sconfiggere una coppia di stolti commercianti provenienti dal Regno Medigiano, e sei fuggito invece di salvare una donna della tua stessa razza. Fino ad adesso ti ho protetto, Sagard, ma il dio Telchur non è benevolo nei confronti dei codardi o dei deboli. Da questo momento devi agire come un guerriero Ratikkan – l’alternativa è la morte!”

Ora i tuoi occhi vedono bene. Nonostante ricordi il terribile combattimento, non provi nessun dolore: riporta a 20 i tuoi *punti ferita*.

Sopra di te si libra la figura potente e minacciosa di una Valchiria. “Telchur!” esclami. Ha un bellissimo corpo, alto e muscoloso; i lunghi capelli biondi le cadono lungo l’armatura. Al fianco porta la spada Aesir forgiata con uno scintillante metallo blu.

Provi a parlare, ma ti interrompe. “Per ottenere nuovamente la vita dovrai entrare nella caverna del Dragone di Ghiaccio e impossessarti del suo cuore. Nessun’altra impresa potrà riscattarti!” Questa missione richiederà tutto il coraggio e tutta la forza di cui disponi, e molto probabilmente andrai incontro alla morte, che sarà la benvenuta perchè sarai morto da eroe.

“Per portare a termine questa missione ti darò una spada: è un’arma superba, quindi utilizzala con saggezza”. I tuoi occhi sono attratti dal bagliore azzurro della spada che impugna: è un’*arma* magnifica. Te la porge e riesci ad osservarla da vicino: sulle due facce sono incise magnifiche rune. Questa spada inoltre ti permetterà di avere maggiori capacità in combattimento.

Finché avrai con te questa *spada* potrai aggiungere 1 punto di danno a tutti i tuoi tiri; anche se uscisse un 1, potrai fare 1 punto di danno. Segna l’arma sul *registro del personaggio* di Sagard. Piuttosto che perdere la spada, sarà più onorevole perdere la vita.

Mentre ammiri la favolosa arma, la voce della Valchiria risuona nuovamente: “Troverai il Dragone di Ghiaccio oltre il punto in cui finisce la Valle dei Bagliori! Ora vai!”. Come se tu fossi trasportato da una forza invisibile, ti sollevi dal luogo in cui ti trovi e ti dirigi verso l’uscita, ritrovandoti nuovamente da solo in mezzo alla foresta.

Guardi in tutte le direzioni, ma non sai dove andare. “Segui la stella del sud, sciocco”.

Individui la stella del sud e ti incammini. Vai al Paragrafo **39**.

PARAGRAFO 35

Uccidi l'Orso Gigante

L'Orso Gigante crolla davanti a te, e puoi aggiungere *4 punti di esperienza*. Stremato dalla lotta ma euforico per la vittoria, ti lasci cadere a poca distanza dall'orso. I commercianti Medigiani giacciono a terra senza vita. Improvvisamente alle tue spalle senti provenire una voce: "Nonostante il tuo fisico sia forte, il tuo cuore è debole".

Ti giri e vedi la donna Ratikkan! Però sembra stranamente diversa da come la ricordavi: è molto più grande ed emana un alone sovranaturale. Non indossa più il suo mantello lacero, rivelando la figura scarsamente vestita di una donna decisamente più giovane di quanto avessi immaginato; i raggi della luna risaltano gli addominali tesi ed i muscoli delle gambe. Poi solleva le mani come una maga e dalla punta delle dita dardeggiavano lampi di luce azzurrina, che colpiscono i corpi dei commercianti come per assicurarsi della loro effettiva dipartita.

Ti colpisce un improvviso gelo quando i suoi occhi emettono uno strano bagliore bluastrò. "Non sono l'umile donna Ratikkan per la quale mi hai scambiato, ma una Valchiria. Stavo semplicemente seguendo i due commercianti per capire il loro percorso. Se raccontassi la tua codardia ai membri della tribù da cui provieni verresti esiliato per sempre, ma non è questa la mia intenzione. Desidero invece che tu divenga un vero guerriero Ra-

tikkan, e per questo motivo ti concedo un'altra possibilità.”

Rimani con lo sguardo fisso su questa strana apparizione e non hai nessuna intenzione di avvicinarti, visto che potrebbe ucciderti con un colpo solo. “Dovrai impossessarti del cuore del Dragone di Ghiaccio e riportarlo alla tribù; l'alternativa è morire nel compiere la missione.”

Solleva nuovamente le mani, e da esse si sprigiona un altro bagliore blu che questa volta si irradia verso la tua spada, avvolgendola in un globo di energia gelida. La spada presa in prestito dai commercianti adesso sembra diversa, più leggera e resistente, e strane rune sono apparse sulla lama.

La *spada* sarà più efficiente di prima, infatti permetterà di aggiungere 1 punto ferita ogni volta che lancerai i dadi. Quindi se uscirà un 1, otterrai comunque 1 punto di danno, che potrai sottrarre all'avversario.

“La tua meta è a sud: vai!” Detto questo la Valchiria si gira e si allontana, e sembra dissolversi nella foresta: in pochi attimi sei di nuovo da solo.

Vai al Paragrafo **39**.

PARAGRAFO 36

Combattimento con i commercianti Medigiani

Sussurri alla donna Ratikkan: “Li attaccherò e nel frattempo tenterai di scappare”.

Ella ti sorride serena. Con un potente pugno spezzi il lucchetto, ti precipiti sul commerciante Medigiano addormentato e con un’abile mossa ti impossessi della sua spada prima che possa farlo lui. Nel frattempo l’altro commerciante che sorvegliava l’accampamento si avventa su di te, pronunciando indicibili imprecazioni.

In questo scontro potrai attaccare i commercianti Medigiani uno alla volta e, grazie all’effetto sorpresa, potrai sferrare il primo attacco. Per i primi tre scontri, solamente il commerciante in piedi potrà combattere, mentre a partire dal quarto round potrai anche attaccare il commerciante che dorme. Ricorda che ambedue i commercianti sono di Livello 1.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per proseguire. Vai al Paragrafo **38**.)

COMMERCIANTE MEDIGIANO DI GUARDIA

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il commerciante è fuori combattimento.)

COMMERCIANTE MEDIGIANO ADDORMENTATO

(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto i commercianti Medigiani. Vai al Paragrafo **37**.)

Se riesci a fuggire, vai al Paragrafo **34**.

PARAGRAFO 37

Sgomini i commercianti Medigiani

I commercianti Medigiani giacciono a faccia ingiù nell'oscurità, ed il cuore ti batte nel petto per lo sforzo della lotta e per l'eccitazione della vittoria. L'impresa ti fa guadagnare *3 punti di esperienza*.

Improvvisamente avverti una presenza alle tue spalle: non sembra essere una persona normale, bensì qualcosa di più potente. Ti viene la pelle d'oca non appena ti giri.

La donna Ratikkan tiene in mano una strana lanterna che la avvolge in una calda e intensa luce. E' cambiata così radicalmente che non riesci quasi più a riconoscerla: pochi minuti fa, nella gabbia, sembrava una donna impaurita, mentre adesso, scarsamente vestita con una pelliccia, armata di una sciabola e con il corno da Valchiria, è una figura che incute timore. "Un giorno forse diventerai un grande guerriero", dice.

"Una Valchiria!" bofonchi trovando a stento le parole.

Si mette a ridere sonoramente. "Molte donne Ratikkan sono state catturate e vendute come schiave in terre lontane, ed ho cominciato a seguire la via di questo commercio per far loro saggiare la mia spada".

"Ho rovinato i tuoi piani".

Si mette a ridere. "Ci saranno altri commercianti da sistemare. E per quanto riguarda te, dovrai sostenere

un'altra prova di coraggio. "Sguaina lo spadone aggan-
ciato alla cintola e poi continua: "Nelle montagne a sud
si dice che vi siano i resti di un impero di ghiaccio ormai
scomparso da tempo, ma si ritiene che sia tuttora sorve-
gliato dal leggendario Dragone di Ghiaccio. Porta il cuo-
re del Dragone di Ghiaccio nel Ratik e diventerai un
guerriero di grande fama". Tenendo lo spadone proteso
davanti a sé chiede: "Accetti la missione?"

Non riuscendo a pronunciare nemmeno una parola, ti
limiti ad annuire.

"Prendi questa spada: ti sarà di grande aiuto".

Questa *spada* ti darà alcuni vantaggi nei combattimenti:
potrai aggiungere 1 punto ferita a tutti i tuoi attacchi per-
ciò se dalla tabella risulta 0 potrai considerarlo 1, mentre
se è 1 diventerà 2.

Se vuoi continuare la missione, vai al Paragrafo **39**.

Se invece credi di avere fatto abbastanza per presen-
tarti nuovamente agli anziani della tribù, e desideri tor-
nare al tuo villaggio, vai al Paragrafo **112**.

PARAGRAFO 38

1 commercianti

Medigiani vincono

Ricevi l'ultimo affondo: davanti agli occhi vedi dei forti bagliori bianchi. Inciampi all'indietro e cadi a terra, mentre nelle tenebre sopra di te uno dei commercianti Medigiani alza la spada per decapitarti. Muovi disperatamente le gambe ma non riesci a rialzarti, e negli occhi del commerciante vedi un istinto omicida. Improvvisamente sbarra gli occhi e poi stramazza come una marionetta alla quale abbiano tagliato i fili che la sorreggevano; il suo corpo piomba a terra vicino a te, mentre la testa rotola via ad alcuni metri di distanza. Al suo posto vedi la donna Ratikkan, anche se sembra molto diversa dall'ultima volta che l'hai vista e non ha più il misero mantello che la copriva.

Si trova di fronte a te ed è vestita solamente di una pelliccia molto scollata che le arriva poco sopra le ginocchia, mentre alla cintura porta un corno e uno spadone. Ti chiedi dove abbia tenuto nascosta quell'arma mentre eravate sul carro, ma ti rendi conto che non ti è dato di sapere simili cose riguardanti i servitori del dio Telchur. Sulla testa indossa l'elmo con le corna d'argento che la identifica come una Valchiria.

“Telchur!” bofonchi.

“Un giorno diventerai un grande guerriero, ma hai ancora molto da imparare”. Prima che la morte riesca ad

avvolgerti, si inchina e ti avvicina alla bocca il Corno della Redenzione: in pochi istanti senti tornare tutte le tue forze, e recuperi *tutti i punti ferita*.

“Ti ho salvato la vita, ma se ti troverai di nuovo in una situazione simile niente potrà salvarti. In cambio di questo dono dovrai fare ciò che ti chiedo: una missione che solo tu puoi affrontare”.

Ti metti a sedere senza ancora comprendere l'improvviso ritorno delle forze e non riesci ancora a capacitarti della magia compiuta dalla Valchiria.

“A sud si trovano le montagne. Nascosto nella vetta più alta della catena, un vulcano inattivo da cui si innalzano grandi sbuffi di vapore, si trova il Salone del Re dei Ghiacci. La leggenda dice che là si trovi il Dragone di Ghiaccio, una creatura gigantesca con un cuore di rubino. Impossessati del cuore e riportalo alla tribù: sarà un trofeo del quale la gente parlerà per i secoli a venire”.

Nel frattempo lucida lo spadone con un panno e poi te lo porge: evidentemente si tratta di un'arma potente. La fredda luce della luna amplifica il bagliore azzurro dell'acciaio di alta qualità, e alcune strane rune incise sulla lama sembrano spostarsi e cambiare forma. “Prendi questa arma: ti sarà molto utile nei combattimenti”.

Ammiri la spada: per poterla acquistare ci vorrebbe una somma di denaro impressionante. “E cosa mi chiedi in cambio?” le chiedi.

Si mette a ridere. “Solamente che tu sia coraggioso”.

Impugni l'*arma* nella mano callosa. La *spada* ti sarà molto utile in tutti i combattimenti, infatti infliggerà 1 punto ferita aggiuntivo ai tuoi nemici. Ad esempio, se normalmente infliggi 1 punto ferita, da adesso potrai infliggere 2 punti di danno. Anche se esce un 1, potrai ottenere 1 punto ferita. Prosegui al Paragrafo **39**.

PARAGRAFO 39

Alla ricerca del Dragone di Ghiaccio

Attraverso la notte senza fine cammini faticosamente attraverso paludi, colline, foreste e pianure. Tutto è stranamente immobile, come il vento prima della tempesta.

Nel cuore della notte raggiungi un sentiero lastricato con blocchi di marmo: anche se ti rendi conto che sono antichi di secoli, rilucono ancora nella luce lunare. Molti prima di te hanno camminato su queste pietre: i Gondoriani che le posarono, gli Aerdi, i mercanti Hitaxiani, i Monaci della Fratellanza Scarlatta, ed innumerevoli avventurieri provenienti da tutto il mondo.

Alla fine del sentiero si trova una grande arena ormai diroccata, che fu costruita dagli antichi Gondoriani; osservando l'abilità dei costruttori e la forma simmetrica praticamente perfetta, puoi quasi sentire i suoni dei combattimenti dei gladiatori. Con ammirazione ti soffermi ad immaginare quali altre strutture furono costruite da questo popolo ingegnoso e laborioso.

Effettivamente non si conosce molto della storia dei Gondoriani, ma le leggende narrano che fosse una grande civiltà che prosperò nell'antichità. Si dice che tutti i popoli del mondo discendono da loro, poiché prima che venissero distrutti (alcuni affermano che sia accaduto a causa di un terremoto ed altri a causa di una punizione divina), inviarono i cento loro uomini e donne migliori

per colonizzare nuove terre.

Ormai è l'alba, che tinge di arancione le montagne a sud. Ti trovi su una cresta elevata, pronto a tuffarti nella più grande avventura della tua vita.

Prosegui al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 40

La valle fra i Monti Rakers

La valle è avvolta in una nebbia inquietante, come se vi fosse in agguato la morte. In alto i picchi delle montagne scompaiono fra le nuvole, mentre davanti a te i profili scheletrici di alberi nodosi delineano le sponde di un fiume ghiacciato che serpeggia verso il fondovalle. L'odore di legna bruciata ti riempie le narici: da qualche parte, non molto lontano, c'è un fuoco acceso.

Seguendo il fumo giungi presso due piccole tende di pelli ridotte a brandelli. Avvicinandoti cautamente non noti nulla di interessante nell'accampamento, ad eccezione di uno scudo Tehnita decorato. Non hai la minima del perchè alcuni misteriosi uomini del Tehn si trovino così ad est, ma lo scudo cattura la tua attenzione. Se lo rubi potrebbe proteggerti in battaglia, ed inoltre sarebbe un valido trofeo se lo riportassi alla tua tribù.

Impossessarsi dello scudo è estremamente pericoloso: i Tehniti sono guerrieri crudeli, e dal numero delle tende si comprende che sono in due.

Se vuoi prendere lo scudo vai al Paragrafo 41.

Se preferisci evitare i Tehniti vai al Paragrafo 43.

PARAGRAFO 41

Due Tehniti nella nebbia

A due passi dallo scudo alzi lo sguardo: si tratta di una trappola. Due Tehniti ti aspettano nella nebbia con le armi sguainate, ma riesci comunque ad attaccare per primo. Ricordati di eventuali bonus che hai a disposizione nei combattimenti.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (L'avventura è terminata:
ritorna al Paragrafo 1).

TEHNITA #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il Tehnita #1 è fuori combattimento).

TEHNITA #2 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto i Tehniti: vai al Paragrafo 44).

Se fuggi vai al Paragrafo 42.

PARAGRAFO 42

Fuggi dai Tehniti

Una spada Tehnita ti sibila sopra alla testa. Con una furia cieca ti avventi sul nemico con la lancia, ma con destrezza riesce ad uscire dalla tua traiettoria, ridendo. “Avremo arrosto di Ratikkan questa sera!”

Colto dal panico ti giri e ti inoltri nella nebbia, ma correndo senza meta dopo pochi minuti perdi l’orientamento in una boscaglia paludosa. Guardandoti alle spalle non vedi traccia di Tehniti: forse la tua rapidità li ha seminati, oppure potrebbero aver pensato che non valga la pena inseguirti.

Con i polmoni doloranti per la lunga corsa ti fermi nascondendoti dietro a una grossa quercia, ma dopo pochi istanti senti nuovamente le voci dei Tehniti. “Esci allo scoperto, Ratikkan, e combatti...oppure la tua razza ha paura dei potenti Tehniti?”

“Venite a prendermi, Tehniti, oppure avete paura di inoltrarvi dove non ci sono sentieri segnati?”

Aspetti per diversi minuti, ma non senti alcun segno dei Tehniti. Quando scende la notte ti sdrai a terra e riposi, visto che sono ritornati sui loro passi, e recuperi 8 punti ferita.

Presto ci saranno altre battaglie da combattere, quindi continua al Paragrafo 45.

PARAGRAFO 43

Eviti i Tehniti

Anche se non hai mai incontrato di persona un Tehnita, hai sentito varie storie sulla loro ferocia, spietatezza e crudeltà. Visto che non desideri perdere la vita facendoti sacrificare su un altare consacrato al loro dio malvagio Nerull, ti allontani silenziosamente con la copertura della nebbia, convinto che troverai altri scudi da rubare.

Per tutta la vita hai vissuto vicino ai boschi, cacciando volpi, cervi e cinghiali selvatici con l'aiuto degli altri membri della tribù: non dovrebbe essere difficile muoversi vicino a degli uomini abituati ai rumori della civiltà senza essere notato.

Scorri velocemente le pagine: se ottieni 1 o 2 vai al Paragrafo 17; se invece ottieni 3 o 4 vai al Paragrafo 31.

PARAGRAFO 44

Uccidi i Tehniti

La tua nuova spada infligge terribili ferite al nemico e rapidamente uccidi i Tehniti.

Lo scudo rotondo, ad alcuni metri di distanza, è fatto di pelle con rinforzi in ottone ed è decorato con l'incisione di un corvo Tehniti su sfondo rosso.

Questo scudo, oltre essere un'*arma*, è anche un *trofeo*. Come *arma* assorbirà fino a 10 punti ferita, dopodichè sarà inutilizzabile, ma potrai tenere il *corvo* come un *trofeo* di grande valore. Guadagni 2 *punti di esperienza*. Prima di abbandonare l'accampamento puoi mangiare un fagiano che sta lentamente cuocendo sopra il fuoco, visto che i Tehniti non ne avranno bisogno. Il pasto ti farà recuperare 6 *punti ferita*.

L'avventura continua al Paragrafo 45.



PARAGRAFO 45

Il Serpente Mantato

Il pomeriggio è ormai trascorso quando attraversi la valle. Con la coda dell'occhio intravedi fra l'erba una pelliccia bianca e nera: immaginando che si tratti di un piccolo animale da cucinare per la cena, ti avvicini silenziosamente alla preda. Improvvisamente si muove, ma in modo diverso rispetto ai rapidi movimenti di un lupo o di un procione, compiendo lenti spostamenti spiraliformi. Con un fremito capisci che si tratta del raro e temibile Serpente Mantato!

Il serpente si solleva da terra e ti fissa con i suoi occhi rosso fuoco: sei troppo vicino per riuscire a scappare da questo rapido e letale incrocio fra un rettile ed un mammifero. Devi combattere, ma hai a disposizione il primo attacco.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (L'avventura è finita: ricomincia il libro dall'inizio.)

SERPENTE MANTATO (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai ucciso il Serpente Mantato. Troverai un *trofeo* al Paragrafo 46).

Non puoi fuggire dal Serpente Mantato.

PARAGRAFO 46

Uccidi il Serpente Mantato

Il Serpente Mantato giace finalmente a terra privo di vita. Se le leggende sono vere, il veleno di questo animale dovrebbe possedere dei poteri curativi magici, così estrai il dente avvelenato dalla sua bocca.

Puoi bere il veleno adesso per recuperare tutte le energie e ritornare a *20 punti ferita*, oppure puoi conservarlo per usarlo in caso di necessità. Se scegli quest'ultima possibilità aggiungi il *dente di serpente* nella colonna *oggetti speciali* del tuo *registro del personaggio*. Gli effetti curativi sono istantanei e se ne può beneficiare in qualsiasi momento, anche nel mezzo di un combattimento: potresti utilizzarlo quando hai perso quasi tutti i *punti ferita*.

Se durante questo combattimento hai utilizzato lo scudo preso ai Tehniti, ricordati che può assorbire fino a *10 punti ferita*, dopodichè puoi tenere lo *stemma del corvo* come un *trofeo* annotandolo nel *registro del personaggio*. L'uccisione del Serpente Mantato ti fa guadagnare *3 punti esperienza*, mentre il *dente avvelenato* è un *trofeo*.

Prosegui lungo le tortuose rive del fiume che conducono ai margini della valle.

Vai al Paragrafo 47.

PARAGRAFO 47

Ai confini della valle

Di fronte, a destra ed a sinistra del punto in cui ti trovi si ergono tre pareti rocciose che si perdono molto più in alto nella nebbia. Osservando attentamente la montagna deduci che ci sono tre potenziali modi per attraversarla.

Alla tua sinistra si trova un *crepaccio* che sembra essere stato creato dall'azione della natura. Puoi entrare nel crepaccio andando al Paragrafo 48.

Direttamente davanti a te si apre una *grotta naturale*, scavata nel corso dei secoli dal fiume; ormai è in secca: l'unica traccia di acqua è costituita da piccoli rivoli ghiacciati. Per ispezionare la grotta prosegui con cautela al Paragrafo 49.

Alla tua destra noti una *piccola apertura* nella roccia che sembra essere stata realizzata da mano umana. A fianco si trova una grossa roccia un tempo forse serviva per chiudere l'ingresso. Per entrare nella piccola apertura, dirigiti cautamente al Paragrafo 15.

L'istinto ti avverte che sei vicino alla tana del Dragone di Ghiaccio: visto che non vuoi mettere a rischio i trofei che hai già trovato, decidi di nasconderli qui (ad eccezione ovviamente dei trofei che servono anche come *arma* o *armatura*, oppure gli *oggetti speciali* come lo *scudo*, la *spada* e il *dente di serpente*).

Questo luogo ha una caratteristica particolare: potrai ritornarvi durante l'esplorazione delle caverne che con-

ducono nella tana del Dragone di Ghiaccio: quando tornerai in questo paragrafo avrai la possibilità di entrare oppure di rientrare in una qualsiasi delle caverne. In ogni caso non dovrai combattere lo stesso nemico due volte e non potrai nemmeno prendere lo stesso trofeo due volte.

Attenzione! Ti stai avventurando in un luogo estremamente pericoloso: procedi con coraggio e cautela.

PARAGRAFO 48

Il Crepaccio

Ti addentri per circa tre metri nel crepaccio: il buio è impenetrabile e inquietante. Tutto quello che senti è il cupo gemito del vento provenire dalle tenebre che hai davanti. Avverti un leggero odore di muschio, come se ci fosse qualcosa all'interno della montagna che contamina l'aria. Proseguendo ancora entri in un piccolo vano immerso nel buio, ad eccezione della luce soffusa proveniente dall'esterno. Inchinandoti accendi un piccolo fuoco con l'aiuto della pietra focaia e dell'acciarino. Improvvisamente senti lo stridio acuto di pipistrelli!

Per fortuna non sono molto forti, ma ce ne sono quindici. Puoi uccidere un pipistrello per ogni punto di danno che infliggi. I pipistrelli sono di Livello 0.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei morto e l'avventura finisce qui. Ricomincia il libro da capo.)

PIPISTRELLI (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)

PIPISTRELLO #1 [1] (Il Pipistrello #1 è morto.)
PIPISTRELLO #2 [1] (Il Pipistrello #2 è morto.)
PIPISTRELLO #3 [1] (Il Pipistrello #3 is dead.)
PIPISTRELLO #4 [1] (Il Pipistrello #4 è morto.)
PIPISTRELLO #5 [1] (Il Pipistrello #5 è morto.)
PIPISTRELLO #6 [1] (Il Pipistrello #6 è morto.)
PIPISTRELLO #7 [1] (Il Pipistrello #7 è morto.)
PIPISTRELLO #8 [1] (Il Pipistrello #8 è morto.)
PIPISTRELLO #9 [1] (Il Pipistrello #9 è morto.)
PIPISTRELLO #10 [1] (Il Pipistrello #10 è morto.)
PIPISTRELLO #11 [1] (Il Pipistrello #11 è morto.)
PIPISTRELLO #12 [1] (Il Pipistrello #12 è morto.)
PIPISTRELLO #13 [1] (Il Pipistrello #13 è morto.)
PIPISTRELLO #14 [1] (Il Pipistrello #14 è morto.)
PIPISTRELLO #15 [1] (Hai ucciso tutti i Pipistrelli.
Vai al Paragrafo 70.)

Se riesci a fuggire ritorna al Paragrafo 47.

PARAGRAFO 49

La grotta naturale

La caverna si spalanca intorno a te come una gigantesca bocca. Entri guardandoti attentamente intorno: sulle pareti sono incise delle strane rune molto antiche, che ormai sono state quasi completamente cancellate dallo scorrere incessante dell'acqua. Il pavimento è costituito da solido ghiaccio che, a venti metri dall'ingresso, termina in un ripido pendio. Ti trovi sulla sommità di quella che sembra essere una sorgente ghiacciata. Puoi scivolare giù dalla cascata, ma poi non c'è modo di ritornare indietro.

Se vuoi scivolare giù dalla cascata vai al Paragrafo 74.

Per esplorare un'altra caverna ritorna al Paragrafo 47.

PARAGRAFO 50

In viaggio verso sud

Per tutta la notte viaggi verso sud. E' un lungo cammino sotto gli acquazzoni invernali e su strade fangose.

All'alba ti fermi per accamparti; la bruma della notte si solleva dal terreno, e l'orizzonte a est si colora di rosa facendo presagire il sorgere del sole. In lontananza senti il debole rombo di un tuono, mentre una folata di vento

ti solleva i capelli, facendoli sventolare.

Utilizzi la pietra focaia e l'acciarino per accendere un fuoco, e improvvisamente ti giunge alle narici un profumo dolciastro: non si tratta né di un'erba né di un fiore, ma piuttosto di molti fiori. Deve essere qualche nauseante prodotto della civiltà.

Guardandoti intorno noti un guizzo argenteo. Istintivamente ti tuffi a terra nell'istante in cui una lama di uno spadone sibila sopra la tua testa. Cercando di raggiungere la lancia riesci a vedere l'avversario mentre si avvicina lentamente: è un cavaliere con una luccicante armatura d'argento, e sulla testa porta un pennacchio sventolante.

La sua armatura è solida, ma dal modo con cui maneggia la spada capisci che non è un abile combattente. Dovrebbe trattarsi di un soldato proveniente dalla Provincia Settentrionale. Potresti scappare ma la tua attenzione viene catturata da un potenziale trofeo: il *pennacchio* che porta sopra l'elmo.

Anche se i Ratikkan non sono soliti indossare armature a piastre, ogni tanto usi comunque una cotta di maglia: l'armatura del Cavaliere Piumato potrebbe tornarti utile in altri combattimenti.

Per attaccare il Cavaliere Piumato vai al Paragrafo 51.

PARAGRAFO 51

Combattimento con il Cavaliere Piumato

Ecco il tuo primo combattimento: le regole sono spiegate al Paragrafo 121. L'avversario è un guerriero con armatura, che gli permette di avere 15 *punti ferita*, ma è un combattente di Livello 1.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per proseguire. Vai al Paragrafo 53.)

CAVALIERE PIUMATO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2]
[1] (Hai sconfitto il Cavaliere Piumato: procedi trionfante al Paragrafo 52.)

Non puoi fuggire dal Cavaliere Piumato.

PARAGRAFO 52

Sconfiggi il Cavaliere Piumato

Il Cavaliere Piumato getta a terra la spada per poi lasciarsi cadere sulle ginocchia, come se fosse un mendicante. Guadagni *1 punto di esperienza*. Poi si toglie l'elmo, e finalmente puoi constatare chi è veramente: un ragazzo della Provincia, spaventato a morte. "Per favore, Ratikkan, non uccidermi. Ti darò tutto ciò che vuoi".

"Perché dovrei risparmiarti? Mi avresti tagliato la gola se ti si fosse presentata l'opportunità".

"Risparmiami, ed un giorno potrei esserti utile. Uccidimi e tutto ciò che otterrai sarà del sangue sulla lama della spada, e forse provocherai i miei compatrioti Aerdi che muoveranno guerra contro il Ratik".

Ti metti a ridere. "Perché mai gli Aerdi dovrebbero andare in guerra per vendicare uno smidollato come te?"

"Non sono un guerriero, ma sono un principe amato dal popolo".

"Un principe, nientemeno? Dammi il pennacchio e la cotta di maglia, e poi ti lascerò andare".

Ubbidisce senza protestare. Aggiungi il *pennacchio* fra i *trofei* nel tuo *registro del personaggio*, e poi prendi anche la *cotta di maglia*. Ti sarà molto utile in combattimento, infatti ti permetterà di sottrarre 1 punto di danno ogni volta che verrai colpito. Ad esempio se un nemico ti infligge 2 punti di danno, perderai solamente 1 punto fe-

rita, mentre se ti infligge 1 punto di danno non riceverai nessun punto ferita.

Non appena indossi la cotta di maglia senti alcune voci: in lontananza vedi le sagome di quattro Guerrieri Aerdi. Prosegui cautamente al Paragrafo 55.

PARAGRAFO 53

Il Cavaliere Piumato ti sconfigge

C'è qualcosa che non va. Tu sei un guerriero di livello 2, mentre il Cavaliere Piumato è solamente di livello 1; hai 20 punti ferita mentre il nemico ne ha solo 15. Avresti dovuto sconfiggerlo abbastanza facilmente, ma visto che questo è il primo combattimento e sei ancora inesperto, puoi fronteggiarlo di nuovo. Rileggi le regole di combattimento, poi ritorna al Paragrafo 51 e ricomincia il combattimento da capo.

Ma non riceverai questa possibilità un'altra volta: se è già la seconda volta che leggi questo Paragrafo torna all'inizio del libro e questa volta dirigiti ad ovest.

PARAGRAFO 54

Uccidi gli Zokaper

Gli Zokaper giacciono a terra morti; li perquisisci e trovi le loro borracce piene di pozione risanante. Bevendola senti subito che ti ritornano le forze: recuperi *tutti i punti ferita*. Inoltre il combattimento ti fa guadagnare *2 punti di esperienza*. Chiedendoti ancora da dove siano arrivati i due guerrieri, ti incammini verso il portale del Paragrafo 72.

PARAGRAFO 55

1 Giovani Guerrieri Aerdi

Quattro giovani guerrieri Aerdi si stanno velocemente avvicinando, ed uno di loro esclama ad alta voce “Che sorpresa...un giovane Ratikkan. Diventerà una magnifica decorazione sulla punta della mia lancia!”

Immediatamente ti prepari al combattimento. Loro sono in quattro mentre tu sei da solo, tuttavia mentre si avvicinano di corsa hai la possibilità di prepararti ed attaccare per primo. Ricorda che adesso possiedi una *cotta di maglia* che riduce di *1 punto ferita* qualsiasi sia l'attacco del nemico. Ricorda anche che il combattimento si svolgerà in questo modo: attacchi per primo segnando il danno arrecato al primo guerriero Aerdiano

che affronti. Dopodichè attaccheranno i guerrieri Aerdi e questo significa che avranno a disposizione 4 attacchi contro di te; appena ridurrai a 0 i punti ferita di un guerriero, non potrà più attaccarti. Sarà un arduo scontro, quindi se la tua resistenza scenderà al di sotto di 5 punti potresti prendere in considerazione la possibilità di fuggire.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

(Ricorda di sottrarre eventuali punti ferita che hai già perso in precedenza)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei ferito troppo gravemente per continuare. Vai al Paragrafo **57**.)

GUERRIERI AERDI (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

GUERRIERO #1 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto il Guerriero Aerdiano #1.)

GUERRIERO #2 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto il Guerriero Aerdiano #2.)

GUERRIERO #3 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto il Guerriero Aerdiano #3.)

GUERRIERO #4 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto i Guerrieri Aerdi. Vai al Paragrafo **56**.)

Se riesci a fuggire con successo vai al Paragrafo **11**.

PARAGRAFO 56

Sconfiggi i Guerrieri Aerdì

I Guerrieri Aerdì giacciono a terra feriti a morte: è stato un atto di grande coraggio che ti fa guadagnare *4 punti di esperienza*.

Il Cavaliere Piumato ti guarda con timore e ammirazione. “Un giorno diventerai un abile guerriero. Vorrei imparare da te: posso unirmi al tuo viaggio?”

Ti metti a ridere sonoramente. “Sei abituato ai profumati saloni del palazzo della capitale di Aerdy: ritornaci prima di diventare il pasto di un lupo del Ratikkan”.

Il principe guarda tristemente verso l’orizzonte. Rendendoti conto che la meta è ancora lontana e che dovrai muoverti agilmente, ti togli la cotta di maglia restituendola al principe Aerdì (cancella la *cotta di maglia* dalla colonna *armi e armature* del *registro del personaggio*). “Tienila come ricordo del nostro incontro, io farò lo stesso con la piuma dell’elmo”.

Le gambe instancabili ti portano rapidamente verso le montagne. Vai al Paragrafo 4.



PARAGRAFO 57

Vieni ferito dai Guerrieri Aerdì

Giaci a terra stordito e con gravi ferite. Una sagoma scura si staglia sopra di te e senti il tintinnare di un'armatura. "Spedisci il Ratikkan ai suoi dei barbari".

Vedi vagamente un Guerriero Aerdì sopra di te alzare la spada, ma non puoi fare nulla per impedirglielo.

"Risparmiatelo! E' un ordine!" Riconosci la voce del Cavaliere Piumato.

"Vostra Maestà, se lo lasciamo vivere un giorno diventerà una grossa minaccia per il nostro regno."

"Ha avuto pietà di me, e io farò lo stesso per lui". Toglietegli la mia cotta di maglia, ne avrò più bisogno io. Lasciategli del cibo e consegnategli il mio pennachio, se lo è guadagnato".

Nei due giorni successivi medichi le ferite del combattimento, recuperando *12 punti ferita*. Cancella la *cotta di maglia* dal *registro del personaggio* di Sagard ed aggiungi *1 punto di esperienza*.

Vai al Paragrafo 4.



PARAGRAFO 58

Sconfiggi i Commercianti Medigiani

I Commercianti Mediagiani giacciono a terra. Voltandoti per salvare la donna Ratikkan, noti che è completamente cambiata: si è liberata da sola dalla gabbia e adesso indossa la classica tunica da Valchiria, una creatura di cui hai solo sentito parlare nelle leggende.

E' alta quasi quanto le leggendarie Amazzoni, ma la sua bellezza è straordinaria, ha gli occhi blu intenso e i lunghi capelli biondi ricadono sull'ampia armatura.

“Ti ho osservato, ed hai combattuto valorosamente, Sagard. Per questo motivo ti ricompenserò.” Senti tornare tutte le tue forze: recuperi *tutti i punti ferita*. Inoltre baratti la tua lancia con la spada della Valchiria: cancella la *lancia* dalla lista delle armi.

Ti getta la spada che traccia nell'aria un arco di luce azzurra, per poi cadere ai tuoi piedi. La raccogli e osservi che si tratta di un'*arma* molto potente: ogni volta che la usi arrecherà 1 punto ferita aggiuntivo in ogni combattimento; anche se otterrai un 1, infliggerai 1 punto di danno. Guadagni *3 punti di esperienza*.

Ti avvicini a lei desiderando toccare una creatura di tale bellezza, ma la mano le passa attraverso. “Trova il Dragone di Ghiaccio, Sagard, impossessati del suo cuore: diventerai un guerriero leggendario. Ma ti avverto, Sagard, fino ad adesso ti ho osservato e ti ho protetto, ma

ora devo lasciarti: da questo momento in poi dovrai lottare per sopravvivere.” Rimani immobile di fronte alla figura mistica e imponente, che poi svanisce improvvisamente. Dopo qualche istante di stupore ti giri per andartene.

Vai al Paragrafo 59.

PARAGRAFO 59

In cerca del Saggio

Dato che non sei a conoscenza del luogo in cui si trova la tana del Dragone di Ghiaccio, ti incammini verso nord per raggiungere la capanna del Saggio appartenente al popolo dei Fruztii. Sei già stato in quel luogo, ma non hai mai visto di persona il saggio poiché eri ancora troppo giovane, e gli anziani ti fecero attendere all'esterno della capanna. Il Saggio è un uomo di straordinarie conoscenze, ma hai anche sentito inquietanti racconti sul suo conto.

Da lontano la capanna è solamente un puntino sulla cima di un'alta e innaturale collinetta, ma non appena ti avvicini la capanna assume le sue vere dimensioni.

La capanna, che è stata costruita senza nessun apparente criterio, è circondata da una nebbia turbinante. Inizi a bussare delicatamente ma poi, non ricevendo risposta, bussi con più vigore. Aspetti per qualche istante ma non senti nulla, ad eccezione di uno strano scricchiolio proveniente dall'interno della capanna. Con impazienza entri nella costruzione, il cui interno è buio e inquietante.

Nella stanza in cui ti trovi sono sparpagliati strani te-

sti, mappe e oggetti per compiere stregonerie; non vedendo nessuno ti avvicini ad un tavolo su cui è distesa una mappa, ma prima di raggiungerlo una mano gelida sbuca fuori dalle tenebre, afferrandoti la tua spalla.

“Non girarti, Ratikkan. Cosa ti porta nella mia capanna?”

Senti un brivido correrti lungo la schiena. “Sono in cerca del Dragone di Ghiaccio” rispondi.

“E quindi tu pensi di poter spiare le informazioni di cui hai bisogno sulla mia mappa senza nulla in cambio” dice la voce profonda da oltretomba.

Resisti all’impulso di girarti. “Nessuno ha risposto alla porta e pagherò quanto chiederai, se sarà un prezzo ragionevole.”

“Quella spada sarà sufficiente” dice il Saggio entusiasticamente.

“Mi è stata data da una Valchiria, stai dando troppo valore alle informazioni che mi vuoi fornire.”

Una risata sommessa ti giunge dalle spalle. “Se non me la consegnerai dovrai combattermi.”

Cerchi disperatamente quanto inutilmente uno specchio o qualsiasi altro oggetto riflettente che possa rivelarti la figura che hai alle spalle, ma non ne trovi nessuno. Senza sapere nulla del Saggio Fruztii, dovrai prendere la decisione di combattere oppure di consegnargli la spada.

Se vuoi attaccare il Saggio, vai al Paragrafo **60**.

Se invece vuoi dargli la spada, vai al Paragrafo **61**.



PARAGRAFO 60

Attacchi il Saggio Fruztii

Sfoderando istantaneamente la spada ti giri per affrontare il Saggio Fruztii. E' un gigante dalla barba color rosso fuoco e una folta chioma di capelli rossi che spunta dall'elmo imbottito, ricadendo sul petto nudo; inoltre impugna un'enorme ascia da battaglia a due mani. "Sei uno sciocco, Ratikkan!" dice con una voce cavernosa e inquietante.

Inizia a roteare l'ascia e ti getti fuori dalla portata della lama letale, che va a conficcarsi in uno scaffale facendo rotolare per terra una gran quantità di pergamene. E' un avversario molto forte, un Berserker: non si preoccupa della propria incolumità, infatti non indossa nemmeno un'armatura. Durante il combattimento puoi utilizzare il bonus che hai ottenuto dalla spada della Valchiria (sei in grado di arrecare 1 punto extra di danno ad ogni attacco).

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione. Ricomincia il libro dall'inizio, se ne hai il coraggio.)

SAGGIO FRUZZTII (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Saggio Fruztii: la ricompensa ti attende al Paragrafo 62.)

Non puoi fuggire dal Saggio Fruztii.

PARAGRAFO 61

Consegni la Spada

Terrorizzato dal Saggio Fruztii, gli consegni con cautela la spada (cancellala dalla lista delle *armi*). La afferra e si mette a ridere come un matto. “Nessun vero guerriero consegnerebbe la propria spada in questo modo”. Detto questo ti tira una poderoso calcio nel sedere, facendoti finire lungo disteso sul pavimento e rovesciando un tavolo.

Il Saggio si erge di fronte a te: è un gigante con una barba color rosso fuoco e una folta chioma di capelli rossi che spunta dall’elmo imbottito, ricadendo sul petto nudo; inoltre impugna un’enorme ascia a due mani. Emette una possente risata. “Se sei così pazzo da cercare il Dragone di Ghiaccio, lo potrai trovare nella più alta vetta dei Monti Rakers. Prendi questa lancia, ti sarà utile per catturare dei pesci.”

Ti porge la lancia e si mette nuovamente a ridere. Adesso che sai chi è, potresti attaccarlo andando al Paragrafo 63, oppure prosegui al Paragrafo 64.

PARAGRAFO 62

Sconfiggi il Saggio Fruztii

Il Saggio Fruztii giace a terra sanguinante. Dopo aver rinfoderato la spada prendi una mappa appoggiata sopra uno scaffale (segna la *mappa* come un *trofeo*): leggendola scopri che il Dragone di Ghiaccio si trova nella più alta vetta dei Monti Rakers. Ti riposi all'interno della capanna medicando le ferite, ed inoltre recuperi *3 punti di esperienza*.

Non appena sorge il sole prosegui il viaggio. Vai al Paragrafo 39.

PARAGRAFO 63

Combatti per la spada

Il Saggio Fruztii rimane sorpreso quando ti avventi su di lui con la lancia in pugno: puoi attaccare per primo, ma adesso è lui che usa la spada della Valchiria con il relativo bonus.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non sei riuscito a compiere la missione. Ricomincia da capo, se ne hai il coraggio.)

SAGGIO FRUZZTII (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Saggio Fruztii: vai al Paragrafo 62.)

Non puoi fuggire dal Saggio Fruztii.

PARAGRAFO 64

Ti arrendi al Saggio Fruztii

Senza spada ti allontani dalla capanna del Saggio Fruztii: la sua risata riecheggia alle tue spalle mentre scendi giù dalla collina. Ti ha profondamente umiliato, ma sei ancora vivo. Vai al Paragrafo 39.

PARAGRAFO 65

Insieme a Glenda

Il cuore ti batte forte non appena la guardi nei suoi bellissimi occhi. “Non vorrei cercare il Dragone di Ghiaccio con nessun altro, Sagard.” dice Glenda.

“E allora partiamo” rispondi.

“Sfortunatamente non ho la minima idea di dove si trovi.” dice sorridendo.

Sentito ciò, il tuo morale si abbassa notevolmente. Ti trovi nella migliore avventura della tua vita, e questa ragazza non sa dove andare. Valuti attentamente questa situazione per un istante, quando improvvisamente una voce rompe la quiete della nebbia mattutina.

“Glenda! Ti ho cercata ovunque!”

Ti giri e vedi un ragazzo Ratikkan. Avvicinandosi a

Glenda sembra che non ti consideri minimamente.

“Come hai osato seguirmi? Questa è la *mia* avventura!” dice lei portandosi le mani ai fianchi.

Improvvisamente il ragazzo si accorge di te. “Chi sarebbe *lui*?” chiede additandoti.

“Sono Sagard. Ho appena conosciuto Glenda” rispondi.

“Allora non ti offenderai se ti chiedo di lasciarci soli.”

“Ma Sagard ha accettato di unirsi a me nella ricerca del Dragone di Ghiaccio.”

“E allora lo farà passando prima sul mio cadavere.” Il ragazzo Ratikkan sfodera la spada e si piazza di fronte a te.

Hai la possibilità di combattere oppure di compiere una ritirata strategica, e sei molto indeciso. La prova per diventare un guerriero dovrebbe essere portata a termine da solo, eppure provi per Glenda uno strano sentimento che ti è sconosciuto, e vorresti stare vicino a lei. Respingi questo sentimento per un istante perché sembra pericolosamente il frutto di una magia.

Se vuoi combattere contro il ragazzo Ratikkan, vai al Paragrafo 67.

Se vuoi compiere una ritirata strategica, vai al Paragrafo 66.

PARAGRAFO 66

Ti separi da Glenda

“Non ho tempo da perdere con queste sciocchezze. Il modo in cui pensate di sistemare i vostri affari non mi riguarda. Me ne vado!” dici con fermezza.

“Non sei un vero uomo se non vuoi combattere per me.” dice Glenda.

“E tu non sei una vera donna se lasci che un uomo venga ucciso per te” ribatti. Detto questo, te ne vai. Sei stato saggio a prendere questa decisione, visto che la ragazza avrebbe messo a repentaglio la missione. Guadagni *2 punti di esperienza*.

Via al Paragrafo 22.

PARAGRAFO 67

Combattimento con il ragazzo Ratikkan

Sguaini la spada, mentre Glenda sale su una roccia per osservare il combattimento dall'alto. Sei abbastanza seccato dal fatto che si limiti ad un ruolo così marginale, ma adesso sei obbligato ad occuparti di un altro pretendente. Il nemico è forte quasi quanto te, quindi devi estrarre un numero a caso sfogliando le pagine del libro per capire chi attaccherà per primo. Se il numero estratto è pari, puoi condurre il primo attacco. Se invece ottieni un numero dispari, è lui ad attaccare per primo.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei stato umiliato dal ragazzo Ratikkan. Vai al Paragrafo **69**.)

RAGAZZO RATIKKAN (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2]
[1] (Hai sconfitto il ragazzo Ratikkan. Vai al Paragrafo **68**.)

Se riesci a fuggire con successo, vai al Paragrafo **9**.

PARAGRAFO 68

Sconfiggi il ragazzo Ratikkan

Sollevi la spada per porre fine alla vita del ragazzo Ratikkan. Ma Glenda, che durante il combattimento ha sostenuto entrambi, si alza in piedi e grida: “Non ucciderlo! Lo amo!”

Ritorni in te e vedi Glenda dirigersi immediatamente verso il ragazzo Ratikkan, e sei alquanto disgustato di fronte a questo spettacolo. “Lo salverò perché ha combattuto con onore. Mi prenderò cura di lui finché non sarà completamente ristabilito nel corpo e nella mente. Un uomo così coraggioso deve avere una donna con le sue stesse qualità”.

Ricevi soltanto *1 punto di esperienza* per questo combattimento, e *non* puoi curare nessuna ferita. Hai imparato una lezione importante di come deve comportarsi un vero guerriero: Sagard non dovrebbe mai più combattere per il divertimento di qualcuno. In futuro questa lezione ti tornerà utile. Ora vai al Paragrafo 22.

PARAGRAFO 69

Il ragazzo Ratikkan ti sconfigge

Il ragazzo Ratikkan ti sovrasta con la spada sollevata, pronto ad ucciderti, ma Glenda si precipita verso di te. “Non ucciderlo! Lo amo!”

Il ragazzo Ratikkan si allontana disgustato, e ti ritrovi disteso per terra con Glenda. Dopo aver acceso un piccolo fuoco, si occupa delle tue ferite.

“Perché mi hai salvato?” chiedi quando hai recuperato abbastanza energie da riuscire a parlare.

“Sono diversa dalle altre donne: la maggior parte amano solamente coloro che ritornano vittoriosi dalle battaglie. Invece io ti amo anche se sei stato sconfitto.”

Ti riposi per tre giorni, durante i quali recuperi completamente i tuoi *20 punti ferita*. Ma poi la sensazione di sentirti un perdente ti amareggia, ed è per questo motivo che ti allontani silenziosamente dall'accampamento, riguadagnando un po' di autostima.

Vai al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 70

Uccidi i Pipistrelli

Tutti i Pipistrelli giacciono a terra morti e finalmente puoi addentrarti ulteriormente nella caverna (guadagni 2 *punti di esperienza*). E' completamente buio e improvvisamente avverti un leggero brivido; fortunatamente non si tratta del tocco gelido di un non morto, ma di una corrente d'aria fredda proveniente dal profondo della caverna, anche se è stranamente gelida perfino per il Ratik. Usando la pietra focaia e l'acciarino accendi un piccolo fuoco.

Sorvegli il crepaccio alla luce tremolante del fuoco, ma noti che le pareti non sono grezze come ci si potrebbe aspettare: ci sono evidenti tracce del lavoro di mani umane. La caverna e' stata creata impilando l'uno sull'altro colossali blocchi di granito, che successivamente, nel corso dei secoli, si sono sbriciolati. A terra giacciono piccoli frammenti di tessuto ed osservandoli ti corre un brivido lungo la schiena: questi pezzi di stoffa sono i resti di vestiti umani!

In questo luogo è successo qualcosa di terribile, ma il silenzio delle pareti non fornisce nessun indizio sulle origini o l'utilizzo di questa costruzione. Dal profondo della caverna senti il ronzio sommesso di voci umane, ma non riesci a capire le parole che vengono pronunciate.

A questo punto hai la possibilità di proseguire oppure di uscire dalla caverna. Se scegli di tornare indietro vai

al Paragrafo 47, se invece decidi di proseguire continua a leggere.

Costruisci una torcia utilizzando i pezzi di stoffa laceri ed un robusto ramo che deve essere giunto all'interno della caverna durante una bufera, dopodichè prosegui nelle viscere della caverna: adesso capisci che un tempo era un corridoio.

Dopo circa quindici metri scopri una piccola stanza ed in lontananza senti sempre le voci. Entrando trovi le carcasse di alcuni strani uccelli bianchi e neri senza piume: hai già sentito parlare di questo tipo di uccelli ma non hai mai avuto l'occasione di vederli.

Avanzando con cautela prendi uno degli uccelli dalla rastrelliera, lo annusi per valutare se è commestibile e poi lo divori. La carne è fredda e sa di selvatico, ma è molto nutriente: recuperi *5 punti ferita*.

Non appena finisci di mangiare il volatile senti un orribile suono gutturale. Guardandoti attorno vedi davanti alla porta una piccola creatura con la pelle scura e coriacea, con il muso che assomiglia a quello di un cane: si tratta di un orribile incrocio di razze. In una mano impugna un forcone, mentre nell'altra brandisce un lungo e affilato pugnale seghettato. Dal collo gli pendono numerose piccole collane, e alle dita porta molti anelli. Riconosci subito questa orribile creatura: si tratta di un Coboldo. Improvvisamente emette un richiamo acuto e in pochi attimi giungono altri tre Coboldi.

I quattro Coboldi ti attaccano subito: sono di Livello 1 ed ognuno ha solo due punti ferita.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione. Ri-
comincia a leggere il libro dall'inizio.)

COBOLDI (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

COBOLDO #1 [2] [1] (Il Coboldo #1 è morto.)

COBOLDO #2 [2] [1] (Il Coboldo #2 è morto.)

COBOLDO #3 [2] [1] (Il Coboldo #3 è morto.)

COBOLDO #4 [2] [1] (Il Coboldo #4 è morto. Vai al
Paragrafo 71.)

Se scappi vai al Paragrafo 47.



PARAGRAFO 71

Uccidi i Coboldi

Dopo aver sconfitto i Coboldi accendi un fuoco e ti riposi (recuperi *tutti i punti ferita*). Anche se non erano avversari molto forti guadagni comunque *1 punto di esperienza*.

Dopo esserti riposato esci dalla stanza ed imbocchi il corridoio che termina di fronte ad una rampa di scale di pietra in discesa. Con cautela scendi le scale, ma ad ogni gradino senti sempre più freddo e inizi a tremare. Se vuoi tornare indietro vai al Paragrafo 47, se invece vuoi proseguire continua a leggere.

Continuando a scendere le scale ti ritrovi in una stanza inquietante: la torcia illumina un orribile mucchio di ossa, pellicce, armi rotte e vestiti. Questi macabri oggetti sono accatastati disordinatamente al centro della stanza come se fossero spazzatura e alcuni di essi devono essere il bottino dei Coboldi. Una rapida perquisizione della stanza non rivela nessun oggetto di valore: è solamente un mucchio di spazzatura.

In alto noti un foro nella parete oltre al quale si intravede un canale diretto verso l'alto. Il buon senso ti suggerisce che gli oggetti che si trovano nella stanza provengono dal foro.

Sapendo che il canale deve condurre in un'altra stanza, sei tentato di entrarci per scalarlo. Tuttavia i resti presenti nella stanza ti ricordano che molti non sono sopravvissuti per raccontare la loro avventura.

Se vuoi tornare indietro con i trofei trovati e con l'esperienza guadagnata, vai al Paragrafo 47. Se invece vuoi salire attraverso il canale prosegui al Paragrafo 72.

PARAGRAFO 72

L'entrata

Tutto ciò che ti circonda brilla di una luce fredda e tremolante e non appena lo sguardo si abitua scopri che ti trovi in una gigantesca caverna ricoperta di ghiaccio. Di fronte a te si innalza un massiccio portale di legno con strani simboli Gondoriani intagliati nelle pareti di ghiaccio che lo circondano. Per giungere al portale bisogna attraversare un ponte sotto al quale scorre un fiume ghiacciato.

Guardandoti alle spalle vedi una cupola di ghiaccio che sembra essere una fontana ormai ghiacciata, ma non sei giunto fino qua per poi tornare indietro, così decidi di scoprire cosa si nasconda al di là al gigantesco portone.

Mentre oltrepassi il ponte che conduce alla porta, senti un inquietante scricchiolio ed improvvisamente il ponte crolla!

Con un salto disperato ti butti verso l'estremità opposta del ponte e una volta che sei al sicuro ti giri per vedere il ponte precipitare nell'abisso di ghiaccio. Adesso sei intrappolato dall'altra parte del fiume e non c'è modo di tornare indietro.

Nel portone c'è un'enorme serratura, ma valuti che non sarà troppo difficile riuscire ad aprirla. Usando la punta del pugnale liberi i cilindretti, giri la maniglia e

spingi la porta.

Non appena la porta si socchiude senti un profondo ruggito simile a quello di una bufera. Di fronte a te si trova la più letale creatura che tu abbia mai visto: un Golem di Ghiaccio!

E' talmente grosso da occupare quasi tutto il portale: è completamente fatto di ghiaccio ed è trasparente, ad eccezione degli occhi che brillano di una luce blu. Nelle mani impugna una gigantesca lancia di ghiaccio, con la quale è pronto ad infilzarti!

Non c'è modo di fuggire dal Golem di Ghiaccio, ed in combattimento ti sconfiggerebbe sicuramente; per avere qualche possibilità di vittoria servirebbe qualche potente magia o qualche alleato, ma al momento l'unica possibilità che hai è di batterlo in velocità.

Non appena si dirige verso di te con la lancia pronta a colpire, cerchi un modo per passargli in mezzo alle gambe raggiungendo l'estremità opposta della stanza, anche se l'unica cosa che sei riuscito a vedere al di là del Golem è una misteriosa luce verde. Vai al Paragrafo 73.

PARAGRAFO 73

Il Golem di Ghiaccio

L'unico modo per uscire da questo luogo è uccidere il Golem di Ghiaccio. Se questa è la prima volta che lo incontri le tue possibilità di successo sono davvero scarse, tuttavia potresti trovare all'interno della misteriosa stanza il modo di sconfiggerlo giocando d'astuzia, ma per adesso l'unico problema è riuscire a passare oltre al



Golem: per farlo dovrai ottenere almeno un 4.

Se non hai successo estrai un numero per attaccare, e segna ogni danno che infliggi al Golem di Ghiaccio.

Il Golem di Ghiaccio è di Livello 5 con 50 punti ferita: ricorda che hai pochissime possibilità di sconfiggerlo.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione: ricomincia a leggere dal Paragrafo 1)

GOLEM DI GHIACCIO (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[50] [49] [48] [47] [46] [45] [44] [43] [42] [41] [40] [39]
[38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27]
[26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15]
[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Il Golem di Ghiaccio è andato in frantumi. Prosegui trionfante al Paragrafo 77.)

Estrai un numero a caso per passare oltre al Golem di Ghiaccio. Se hai successo vai al Paragrafo 78.

PARAGRAFO 74

Gli Zokaper

Scivoli giù per la cascata e atterri su una distesa di ghiaccio. Qui fa stranamente freddo, anche per i Monti Ratik. Un vento gelido ti investe non appena procedi attraverso l'oscurità di cristallo, ed il cuore ti batte forte visto che non hai mai viaggiato così speditamente: potresti perfino finire impalato su una stalattite di ghiaccio.

Dall'altra parte di una grande caverna ti imbatti in quella che sembra un'altra cascata di ghiaccio, ma riesci a fermarti appena in tempo senza perdere l'equilibrio e ti guardi intorno. Improvvisamente senti dei sibili e dei fruscii, dopodichè una voce rompe il silenzio della caverna: "Chi osa sfidare gli Zokaper sarà ricompensato con la morte!". Dalle tenebre appaiono due uomini che indossano stivali con pattini di ferro fissati sotto le suole ed inoltre sono armati con letali fruste uncinato. Si muovono verso di te a velocità impressionante.

Sguaini la spada e ti prepari a colpire. Non appena gli Zokaper sono abbastanza vicini noti che si tratta di uomini di bassa statura e di carnagione pallida, con lunghi capelli neri mossi dal vento. Indossano strane uniformi che sembrano state confezionate utilizzando vecchi vestiti riparati centinaia di volte nel corso degli anni, come se fossero state tramandate di padre in figlio.

Sono guerrieri di Livello 1 con 8 punti ferita.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione: ri-
prova leggendo dall'inizio il libro.)

ZOKAPER #1 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il guerriero Zokaper #1 è
morto.)

ZOKAPER #1 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto gli Zokaper:
vai al Paragrafo **54**.)

Non puoi fuggire dagli Zokaper.

PARAGRAFO 75

Combattimento con i Fantasma

Ti avventi sul primo Fantasma, ma la spada lo attraversa senza arrecare alcun danno. Nel frattempo il secondo Fantasma ti attacca, con una smorfia demoniaca dipinta sul volto. Chiudi gli occhi rassegnandoti a subire da un momento all'altro l'affondo della spada del Fantasma, ma non senti nulla ad eccezione di un brivido gelido: gli attacchi dei due Fantasma non sortiscono nessun effetto, e puoi continuare ad esplorare la stanza. Molto probabilmente ti trovi all'interno di un'antica cripta, probabilmente di epoca pre-gondoriana.

Ti senti osservato. Girandoti, vedi due occhi rosso fuoco che ti fissano da un passaggio che si apre nella parete più lontana della cripta. Ti avvicini con cautela e scorgi anche delle mani quasi scheletriche che ti invitano ad avvicinarti ancora.

Puoi seguire i gesti invitanti delle mani scheletriche (vai al Paragrafo 76), oppure puoi andartene dal puzzo di questa tomba intrisa di magia (vai al Paragrafo 47).

PARAGRAFO 76

Superi i Guerrieri

Fantasma

Ti incammini verso le mani scheletriche, ma non appena sei abbastanza vicino si ritraggono velocemente nell'oscurità. Con cautela le segui all'interno di una vasta caverna illuminata dal bagliore proveniente dalle pareti: toccandole scopri che sono ricoperte da muschio luminescente.

Ti giri e un brivido ti corre lungo la schiena vedendo alcune pallide creature che ti osservano. Sono disposte a semicerchio, circondandoti, anche se nessuna di loro sembra armata. Ti osservano con sguardo implorante senza dire nulla, ed il silenzio della caverna è ancora più inquietante di qualsiasi suono possano emettere queste orribili creature.

“Chi siete?” chiedi. Ma non ricevi nessuna risposta. Lentamente il cerchio si stringe e senti le mani scheletriche che ti sfiorano, mentre riesci a osservare con chiarezza tutti i dettagli degli orribili volti delle creature. Non sai come comportarti in questa situazione; porti la mano all'elsa della spada, ma non sei abituato ad uccidere senza motivo i più deboli e gli indifesi. E queste creature, a meno che non siano non-morti, sono sicuramente indifese. Facendo più attenzione noti che non hanno orecchie.

Improvvisamente le creature si allontanano, lasciando

solo di fronte a te una figura pallida ma diversa dalle altre creature, che ti fissa con i suoi occhi scuri e profondi come la notte.

Poi inizia a parlare in una lingua che non conosci e subito dopo le altre creature si inginocchiano di fronte a te con venerazione.

“Abbiamo atteso per secoli l’uomo che avrebbe sconfitto i fantasmi di Aldilusia. Finalmente sei giunto qui e ora ti offriamo tutto ciò che possediamo.”

“Non ho fatto nulla” rispondi. “Loro sono fantasmi mentre io sono in carne ed ossa, quindi non possono farmi del male.”

“Sei il nostro salvatore ed ora possiamo lasciare questo luogo, nel quale siamo rimasti intrappolati per generazioni.”

Detto questo inizia una strana processione nella quale le creature sfilano di fronte a te ammassando tutto ciò che per loro è prezioso: funghi, pipistrelli morti, vari tipi di muschio e pallidi frutti e ortaggi. Tutto ciò che ti portano non ha alcun valore, ad eccezione dello strano *muschio luminescente*, con il quale sono riusciti a sopravvivere fino a questo momento. Infatti è una sostanza molto nutriente e curativa che, nel momento in cui la mangi, ti permetterà di recuperare tutti i punti ferita persi. Potrai usare il muschio luminescente solo una volta; annotalo nella colonna *armi e armature* ed usalo solamente quando ne avrai veramente bisogno.

Per non offendere queste strane e gentili creature prendi buona parte delle offerte prima di scortarle fuori dalla caverna. Una volta all’esterno si coprono gli occhi per ripararsi dalla luce solare accecante, e poi si allontanano nella vallata dopo aver espresso tutta la loro gratitudine.

Ad eccezione di un *pipistrello imbalsamato* che puoi prendere come *trofeo*, getti via tutte le altre cose che ti sono state donate nella caverna.

Ti trovi nuovamente all'esterno della cripta e guadagni *1 punto di esperienza*.

Ritorna al Paragrafo **47**.

PARAGRAFO 77

Sconfiggi il Golem di Ghiaccio

Sei stremato e ansimi a causa del terribile scontro appena sostenuto. Il Golem di Ghiaccio è ormai ridotto ad un ammasso di pezzi di ghiaccio informi che si stanno lentamente sciogliendo, ma l'acqua si muove in modo innaturale, come se fosse spinta da una mano invisibile: subito i tuoi istinti barbari fremono e comprendi che questo è il risultato di qualche magia nera. Oltrepassi i resti del Golem ed entri nell'edificio che si trova al di là del portone, e nel frattempo ti guardi alle spalle: vedi che l'acqua si è ammassata fino a ricreare la forma del Golem, che si sta nuovamente ghiacciando lentamente.

Visto che non hai la minima intenzione di affrontare un'altra volta questa orribile creatura, scappi più in fretta che puoi. Vai al Paragrafo **78**, dopo aver aggiunto *7 punti di esperienza*.

PARAGRAFO 78

Entri nell'Antico Edificio

Una volta che hai lasciato il Golem di Ghiaccio ad adeguata distanza, rallenti. Guardandoti attorno scopri di trovarti all'interno di un antico edificio di eccezionale fattura; tutto è ricoperto da uno strato di ghiaccio, ma sei convinto che in origine non fosse presente.

Attraversi un grande salone e percorri una serie di corridoi sui quali si affacciano numerose piccole celle; alcune sono sbarrate, altre sono protette da vetri, molte hanno le massicce porte aperte e sono vuote, ma alcune contengono i resti di varie creature: le vertebre spirali-formi e i teschi a forma di diamante di antichi serpenti, lo scheletro ancora piumato di un falco, le gabbie toraciche e le zanne letali di giganteschi leoni.

Proseguendo l'esplorazione non riesci a capire a che cosa potesse servire un edificio simile, quando i Gondoriani dominavano il mondo. Improvvisamente senti uno strano verso e poi vedi alcuni buffi uccelli che si dirigono verso di te: hai già avuto modo di vederli in precedenza, e sai che sono commestibili.

Immediatamente sfoderi la spada e ne uccidi due, dopodiché ti accampi all'interno di una cella con la porta divelta e li divori. Il sapore della carne è davvero nauseabondo, però è molto nutriente: recuperi *6 punti ferita*.

Vai al Paragrafo 79.

PARAGRAFO 79

La Tigre delle Nevi

Dopo aver placato la fame procedi lungo i vasti corridoi labirintici.

Sulle pareti a fianco di ciascuna cella sono incise rune Gondoriane e rappresentazioni artistiche di animali; alcune sono di esemplari antichi e orrendi che non hai mai visto prima, mentre altre sono figure familiari. Ti soffermi ad osservare una parete sulla quale è stata scolpita una realistica rappresentazione di un'enorme tigre a strisce bianche e nere, con letali zanne che spuntano dalla bocca.

Ringrazi Telchur per aver incontrato questa belva da morta! Mentre ispezioni la cella per dare un'occhiata alle ossa, senti un profondo ruggito e ti rendi subito conto che la belva è ancora viva!

Sguaini la spada e ti prepari allo scontro, mentre la belva salta verso di te. Si tratta di una Tigre delle Nevi: un nemico letale.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione. Ricomincia il libro dall'inizio).

TIGRE DELLE NEVI (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto la Tigre delle Nevi. Vai al Paragrafo 81).

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo 80.

PARAGRAFO 80

Fuggi dalla Tigre delle Nevi

Arretrando velocemente chiudi la porta della cella sul muso della Tigre e ti metti a correre più veloce che puoi scivolando lungo i corridoi ghiacciati. All'interno della cella la tigre ringhia furiosamente.

Sei ferito e stanco, ma vivo. Dopo esserti riposato per un'ora nel corridoio recuperi *4 punti ferita* e poi ti rimetti in cammino.

In corrispondenza dell'intersezione di due corridoi senti alcune voci umane parlare in lingua nordica. La curiosità ti spinge a procedere lungo il corridoio.

Vai al Paragrafo 82.

PARAGRAFO 81

Uccidi la Tigre delle Nevi

La gigantesca Tigre delle Nevi giace immobile sul pavimento della cella. Guadagni *3 punti esperienza*, ed estraendo una *zanna* dalla bocca della belva potrai ottenere un *trofeo*. Inoltre riposandoti nella caverna dopo la vittoria potrai recuperare *8 punti ferita*.

Mentre ti riposi senti in lontananza i mormorii di voci umane. Anche se rimani sorpreso del fatto che questo posto non sia abitato solo da orribili belve, ti incammini furtivamente nella direzione da cui provengono le voci.

Prosegui silenziosamente al Paragrafo **82**.

PARAGRAFO 82

Lo Yeti

Chiunque sia abituato al fragore della civiltà non sarebbe in grado di avvertire il flebile suono di voci umane, ma visto che sei abituato a vivere nei boschi e ad ascoltare gli impercettibili sussurri della natura, riesci senza difficoltà a percepire le voci, anche quando diventano dei sussurri.

Seguendo i debolissimi sussurri che provengono dal labirinto di corridoi, giungi in una vasta sala con i resti di dozzine di tavoli incrostati di ghiaccio. Nell'angolo più lontano della stanza si trova un lunghissimo tavolo dietro al quale sono appesi a parete numerosi attrezzi da cucina. E' evidente che un tempo i Gondoriani consumavano i pasti in questo luogo.

Avvicinandoti furtivamente individui due uomini dietro i resti di un vecchio tavolo; non ti hanno ancora visto perché la loro attenzione è rivolta ad una porta che si trova nel lato opposto della sala.

Riesci a intravedere pochi dettagli di questi due uomini: sono vestiti solamente con abiti bianchi e sono armati con lunghe lance e reti da caccia. Ma ben presto ti rendi conto del perché sono appostati in questo modo: la porta è ostruita dalla gigantesca figura pelosa di un mostro. Il cuore ti batte all'impazzata, perché eri convinto che una bestia del genere potesse esistere solo nelle leggende delle regioni fredde e nevose: è bianco...spaventoso...è uno Yeti!



Lo Yeti ha quasi le stesse dimensioni del Golem di Ghiaccio ed è parte umano, parte orso e parte qualcos'altro; non appena si gira per esaminare la sala, avverti la gelida sensazione che ti abbia visto con i suoi occhi fiammeggianti.

I due cacciatori improvvisamente escono dal nascondiglio scagliando le lance verso il temibile mostro. Lo Yeti ruggisce di rabbia e fende l'aria con i suoi terribili artigli: sta per iniziare una battaglia all'ultimo sangue contro lo Yeti, una creatura affamata, forte e veramente letale.

La *pelliccia* dello Yeti può diventare un *trofeo* che qualsiasi cacciatore sarebbe fiero di poter esibire, tuttavia sarà una sfida che si potrà concludere solamente con la morte di uno dei contendenti. Uno Yeti istintivamente prima di tutto cerca di preservare la segretezza della propria razza, e non permetterà a nessun uomo che lo abbia scoperto di scappare.

Se vuoi combattere per ottenere il trofeo vai al Paragrafo **84**.

Se invece vuoi fuggire estrai un numero. Se il risultato è pari vai al Paragrafo **83**, se è dispari devi andare al Paragrafo **84** e combattere.

PARAGRAFO 83

Fuga dallo Yeti

Ti giri e corri verso la porta. Per un istante incroci lo sguardo dello Yeti: non esistono parole per descrivere l'odio e la rabbia sul suo volto. Ancora più spaventato, corri con le gambe in spalla.

Vai di corsa al Paragrafo 91.

PARAGRAFO 84

Combattimento con lo Yeti

Non hai mai parlato con i due Cacciatori e non sai nemmeno nulla di loro, ma sarai sempre in debito nei loro confronti. Tu ed i Cacciatori potrete attaccare per primi.

Lo Yeti prima cercherà di uccidere i tuoi alleati, e dopo si occuperà di te.

CACCIATORE #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il cacciatore #1 è morto).

CACCIATORE #2 (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Il cacciatore #2 è morto).

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo **113**).

YETI (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei riuscito a sconfiggere lo Yeti: prosegui trionfante al Paragrafo **85**).

Non puoi fuggire dallo Yeti.

PARAGRAFO 85

Sconfiggi lo Yeti

Lo Yeti è finalmente morto e guadagni *5 punti di esperienza*. Ma qual è stata la sorte dei cacciatori?

Se solamente uno di loro è sopravvissuto vai al Paragrafo **87**. Se tutti e due i Cacciatori sono sopravvissuti vai al Paragrafo **88**. Se invece i Cacciatori sono morti vai al Paragrafo **90**.

PARAGRAFO 86

Declini la proposta di Glenda

“No,” dici. “Intendo uscire vivo dalla prova di coraggio e non ho la minima intenzione di diventare lo sfortunato pasto del Dragone di Ghiaccio.”

Glenda si rattrista. “Che peccato. Pensavo che tu fossi un vero uomo.”

Ti alzi improvvisamente in piedi, furioso: come può una ragazzina permettersi di mettere in dubbio il tuo coraggio? In un impeto di rabbia pronunci una frase che non avresti voluto dire: “Mi impossesserò del cuore del Dragone di Ghiaccio e lo ridurrò in brandelli con la mia spada!”

Proseguì al Paragrafo 21.

PARAGRAFO 87

Il Cacciatore

Non appena ti avvicini alla carcassa dello Yeti, il cacciatore sopravvissuto impreca contro di te: “Quella pelliccia è mia!”

Detto questo si avventa su di te con il coltello in pugno, spinto dalla rabbia e dal desiderio di avere la pelliccia. Senza considerare i danni che aveva ottenuto dallo scontro precedente, adesso è un guerriero di Livello 3 con *8 punti ferita*.

Puoi fuggire dal Cacciatore, ma in questo modo perderai il trofeo.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo 113).

CACCIATORE (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Cacciatore. Vai al Paragrafo 90).

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo 89.

PARAGRAFO 88

1 Cacciatori

Ti avvicini per osservare la pelliccia dello Yeti, ma improvvisamente i Cacciatori si avventano su di te, anche se feriti. “Dovrai passare sui nostri cadaveri per avere quella pelliccia!” La rabbia ed il desiderio di avere la pelliccia hanno avuto il sopravvento su questi due balordi.

Hai la possibilità di lasciargli la pelliccia, oppure di combatterli per ottenerla. Se scegli di attaccarli, hanno le seguenti caratteristiche indipendentemente da quanti danni abbiano riportato dallo scontro precedente con lo Yeti.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo **113**).

CACCIATORE #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Cacciatore #1).

CACCIATORE #2 (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Cacciatore #2. Vai al Paragrafo **90**).

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo **89**.

PARAGRAFO 89

Fuggi dai Cacciatori

Un Cacciatore vibra un colpo con la sua lancia ma riesci a schivarla all'ultimo istante, però ti rendi conto che il prossimo attacco non riuscirai ad evitarlo così facilmente. Sfruttando il vantaggio della tua maggiore velocità, ti giri e corri più che puoi.

Gridando terribili imprecazioni il cacciatore ti insegue; senti la lancia sibilare alle tue spalle, ma con un abile movimento scivoli lungo il pavimento uscendo dalla sala. Fortunatamente non ti segue nel corridoio buio in cui ora ti trovi.

Hai ricevuto una bella lezione sui bracconieri, visto che i due uomini erano evidentemente cacciatori di frodo. Aggiungi *1 punto di esperienza*.

Adesso prosegui con più prudenza al Paragrafo 91.

PARAGRAFO 90

Dopo lo scontro con lo Yeti

I Cacciatori giacciono a terra morti. Estrai il pugnale dal fodero e ti avvicini alla carcassa dello Yeti. Grazie alle abilità da cacciatore che hai imparato vivendo nella tua tribù, ti impossessi della pelliccia e la indossi: la *pelliccia di Yeti* è un prezioso *trofeo*.

Avvicinandoti ai cacciatori, rovesti nei loro zaini trovando una razione intatta di cibo. Mangiando e riposandoti nella pelliccia puoi recuperare *10 punti ferita*.

Alcune ore dopo ti svegli e prosegui l'avventura. Guadagni *2 punti di esperienza*.

Vai al Paragrafo **99**.

PARAGRAFO 91

Il pavimento infido

Alla fine del corridoio nel quale sei riuscito ad evitare il combattimento, ti giri e guardi nella direzione da cui sei arrivato: intravedi alcuni dei bracconieri ritornare all'interno della sala. Insieme accendono un fuoco e cominciano a fare a pezzi lo Yeti.

Trovi un riparo all'interno del corridoio, mangi l'ultima delle tue razioni e poi riposi, recuperando *8 punti ferita*. Improvvisamente senti un grido: "Ecco dov'è quel maledetto Ratikkan!"

Sorpreso nel sonno ti guadi intorno: quattro bracconieri si stanno avvicinando. Ti rendi subito conto che non puoi battere questi abili combattenti e decidi di correre lungo il corridoio fino a giungere ad una robusta porta.

Le loro grida echeggiano nel corridoio: "Arrenditi e muori, Ratikkan!" Per un istante prendi in considerazione la possibilità di combattere, ma ti rendi conto che sarebbe una pazzia: un abile guerriero sa quando è il momento di ritirarsi.

Con un grande sforzo riesci ad aprire la grande porta ed entri in una stanza circolare. Intorno al perimetro si trovano i resti di sedili simili a quelli di un'arena; sulle pareti, sotto ad un sottile strato di ghiaccio, intravedi molte raffigurazioni di pesci, molti dei quali non hai mai visto prima.

Di fronte a te, sul pavimento, si trova uno strato cir-

colare di ghiaccio da cui proviene una strana luce blu, come se qualcosa lo illuminasse.

I bracconieri si avvicinano sempre di più e senti il loro fiato sul collo; non avendo altra scelta ti dirigi verso il cerchio di ghiaccio luminescente.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo 92, se invece è dispari vai al Paragrafo 119.

PARAGRAFO 92

Il ghiaccio si spezza

Mentre corri sul ghiaccio senti alcuni scricchiolii inquietanti e poi il rumore di ghiaccio che va in frantumi! Il pavimento si spezza e cadi in una pozza di acqua.

In superficie l'acqua è gelida ma non appena ti immergi più in profondità diventa più calda. Sul fondo della pozza d'acqua crescono delle magnifiche piante acquatiche.

La presenza della luce solare è segno che nuotando verso il bagliore giungerai all'esterno dell'edificio, se vuoi farlo. Tuttavia, se esci, non potrai rientrare perchè il foro dal quale sei entrato si chiuderà nuovamente, ghiacciandosi.

Hai la possibilità di uscire dall'antico edificio con i trofei che sei riuscito a prendere, oppure puoi nuotare verso il foro per rientrare nell'edificio con il rischio di venire attaccato dai bracconieri.

Per uscire vai al Paragrafo 93. Per tornare indietro attraverso il foro e rientrare nell'antica costruzione vai al Paragrafo 94.

PARAGRAFO 93

Esci dall'edificio sotterraneo

Sfruttando una sacca d'aria fra l'acqua e lo strato di ghiaccio, fai un profondo respiro e nuoti velocemente verso la luce. Non appena ti avvicini vedi anche altro: il fondale del fiume è ricoperto di ossa umane e di animali, che nel corso dei secoli si sono calcificate formando un'orribile scultura.

I tuoi istinti barbari fremono: c'è qualcosa di terribile quaggiù.

Vai al Paragrafo 96.

PARAGRAFO 94

Torni indietro

Riesci a trovare una sacca d'aria sotto al ghiaccio, che ti permette di far credere ai bracconieri che sei affogato.

Nuotando nelle acque gelide della pozza, molto simili a quelle dei torrenti che scorrono nelle montagne del Rattikkan, esci attraverso il foro e ti trovi nuovamente all'interno dell'antico edificio.

Non appena ti sei asciugato e riscaldato, prosegui al Paragrafo 99.

PARAGRAFO 95

Il Golem in frantumi

Colpisci poderosamente il Golem di Ghiaccio nel petto, e si spezza in migliaia di frammenti con un terribile urlo. Guadagni *4 punti esperienza*. Dopo aver ripreso fiato, torni sui tuoi passi e ti prepari a saltare per oltrepassare il fiume tumultuoso.

Prendendo la rincorsa spicchi il salto. Vai al Paragrafo 107.

PARAGRAFO 96

Il Guardiano del Fiume

Improvvisamente vedi i riflessi di una coda squamosa, poi le fauci affilate come rasoi, ed infine gli occhi di un gigantesco Mostro Acquatico. Si avventa su di te, ma riesci a schivarlo. Dopo l'attacco nuoti disperatamente per cercare di girarti, ma non c'è modo di tornare indietro.

Il Mostro Acquatico è un nemico formidabile: una volta che ti ha individuato, non interromperà il combattimento finché uno dei due non sarà morto, a meno che tu non riesca a scappare.

L'unico modo per fuggire dal Mostro Acquatico è riuscire a nuotare abbastanza velocemente: per farlo dovrai ottenere un 4 all'inizio di ogni turno. Se non ottieni un 4 dovrai proseguire il turno normalmente.

Il Mostro Acquatico è di Livello 4 ed ha 25 punti ferita. Dovrai usare la *spada magica* o la *lancia* per poter combattere sott'acqua.



SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Missione fallita: vai al Paragrafo **113**.)

MOSTRO ACQUATICO (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14]
[13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Mostro Acquatico. Vai al Paragrafo **98**.)

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo **97**.

PARAGRAFO 97

Fuggi dal Mostro Acquatico

Il Mostro Acquatico ti attacca ma non riesce fortunatamente a ferirti, e la testa triangolare simile a quella di un serpente scompare nel letto fangoso del fiume. Prendendo al volo la possibilità che ti si presenta, nuoti più in fretta che puoi verso la luce.

I polmoni cominciano a reclamare aria e cerchi disperatamente di raggiungere la superficie dell'acqua. Non appena la raggiungi nuoti velocemente verso riva, su cui ti sdrai ansimando e cercando di inspirare più aria che puoi.

Quando ormai ti senti al sicuro, senti un forte scrosciare d'acqua ed un terribile sibilo. Guardandoti intorno vedi la testa del Mostro Acquatico emergere dall'acqua, con gli occhi di fuoco fissi su di te. Sfruttando le ultime energie rimaste ti arrampichi sulla riva del fiume mettendoti al sicuro dalla pericolosa creatura.

Dall'alto della riva ti giri e vedi il Mostro Acquatico fremere di rabbia, visto che non può uscire dall'acqua. Indietreggiando ancora per qualche metro ti rendi conto di trovarti in un paradisiaco bosco di felci. Leggiadre foglie volteggiano spinte dal del vento e magnifici uccelli multicolori cinguettano melodiosamente. Ti trovi a non più di un centinaio di chilometri da casa, eppure questo luogo assomiglia ai racconti che hai sentito dei lontani

Territori Meridionali.

Ad alcuni metri di distanza scorgi un magnifico albero coperto di frutti maturi e attraenti. Avvicinandoti cogli qualche frutto e ne assapori la polpa succulenta, osservandoti sempre intorno. Non lontano si trova una caverna con l'imboccatura chiusa da una grata metallica, da cui proviene una corrente d'aria calda.

Prima di cadere in un profondo sonno, cerchi di immaginare per quale motivo i Gondoriani abbiano creato questo luogo.

Se pensi di avere la risposta, annotala sul *registro del personaggio*: potrebbe valere molti punti di esperienza.

Vai al Paragrafo **112**.

PARAGRAFO 98

Uccidi il Mostro Acquatico

Il combattimento si svolge in un turbinio di bolle d'aria e di fango sollevato dal fondo del fiume. Il Mostro Acquatico si avventa su di te ma con un abile movimento riesci a mettere a segno un colpo letale: il mostro immediatamente si immobilizza come se la vita lo avesse abbandonato. Sospettando che si possa trattare di una finta, colpisci ripetutamente il mostro acquatico, ma continua a rimanere immobile. Dopo essere riuscito a prendere una *squama del Mostro Acquatico* come *trofeo*, nuoti verso la riva.

Vittorioso, ti dirigi con tutte le forze rimaste verso la superficie, ed una volta raggiunta nuoti verso la riva, su cui ti sdrai ansimando e cercando di inspirare più aria che puoi. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Improvvisamente senti un forte scrosciare d'acqua e un terribile sibilo. Girandoti vedi il muso orribilmente sfregiato del Mostro Acquatico uscire dall'acqua, e tiene gli occhi di fuoco fissi su di te. Sfruttando le ultime energie rimaste ti arrampichi sulla riva del fiume mettendoti al sicuro dalla pericolosa creatura.

Dall'alto della riva ti giri e vedi il Mostro Acquatico che sanguina copiosamente e freme di rabbia, ma fortunatamente non può uscire dal suo elemento, l'acqua. Indietreggiando ancora per qualche metro ti rendi conto di

trovarti in un paradisiaco bosco di felci. Leggiadre foglie volteggiano spinte dal vento e magnifici uccelli multicolori cinguettano melodiose melodie. Ti trovi a non più di un centinaio di chilometri da casa, eppure questo luogo assomiglia ai racconti che hai sentito dei lontani Territori Meridionali.

Ad alcuni metri di distanza scorgi un magnifico albero coperto da frutti maturi e attraenti. Avvicinandoti cogli qualche frutto e ne assapori la polpa succulenta, osservandoti sempre intorno. Non lontano si trova una caverna, la cui imboccatura è chiusa da una grata metallica, da cui proviene una corrente d'aria calda.

Prima di cadere in un profondo sonno, cerchi di immaginare per quale motivo i Gondoriani abbiano creato questo luogo.

Se pensi di avere la risposta, annotala sul *registro del personaggio*: potrebbe valere molti punti di esperienza.

Vai al Paragrafo **112**.

PARAGRAFO 99

Ad un passo dal Dragone di Ghiaccio

Cammini per molte ore lungo i corridoi labirintici, passando davanti a numerose celle. Non incontri nessun essere vivente, ma solamente i miseri resti di creature che sono state uccise per essere mangiate e poi lasciate a congelare.

Mentre esplori i recessi di questo misterioso e antico edificio, ti giunge alle orecchie un suono pulsante, dapprima un flebile rumore che sarebbe sfuggito ad un orecchio abituato al frastuono della civiltà, per poi diventare, man mano che ti avvicini, un forte rumore simile al respiro di una gigantesca creatura.

Oltrepassi una porta e giungi in un settore molto diverso rispetto a quelli in cui sei stato finora: i corridoi sono stretti e non ci sono più le rappresentazioni di animali sulle pareti, ma solamente frecce e rune Gondoriane che dirigono verso luoghi sconosciuti.

Non appena giungi su una lunga passerella il rumore diventa più forte: ti stai avvicinando al Dragone di Ghiaccio.

Il cuore ti sobbalza e i muscoli si tendono. Il pericolo rappresentato dal Dragone di Ghiaccio incombe.

Imbocchi l'ennesimo corridoio che si rivela essere un lungo e stretto passaggio che termina di fronte ad una porta di metallo. Davanti alla porta vedi quattro uomini

che indossano pellicce e brandiscono armi ben affilate: ormai è troppo tardi per mettersi al riparo perché ti hanno già individuato.

“Chi osa disubbidire alla volontà degli Zokaper e minacciare il Dragone di Ghiaccio? Arrenditi subito o sarai ridotto in pezzi!” urla uno degli uomini.

I muscoli si tendono quasi involontariamente: non hai nessuna intenzione di prendere ordini da questi uomini. “Il mio nome è Sagard. Se ne avete il coraggio venite a prendermi!”

I quattro uomini partono all’attacco. Sfoderi la spada magica e ti prepari al combattimento: sarà uno scontro all’ultimo sangue, ma ormai il Dragone di Ghiaccio si trova ad un passo da te.

Vai al Paragrafo **100**.

PARAGRAFO 100

Lo scontro con gli Zokaper

Gli Zokaper si lanciano all'attacco: singolarmente non sarebbero nemici particolarmente pericolosi, ma un gruppo di quattro non sarà facile da sconfiggere. Sono guerrieri di Livello 1 ed hanno 8 punti ferita.

SAGARD (Livello 2; 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai fallito la missione: vai al Paragrafo **113**.)

ZOKAPER (Livello 1: 1/0, 2/1, 3/1 4/2)

ZOKAPER #1 [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei riuscito a sconfiggere lo Zokaper #1.)

ZOKAPER #2 [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei riuscito a sconfiggere lo Zokaper #2.)

ZOKAPER #3 [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Sei riuscito a sconfiggere lo Zokaper #3.)

ZOKAPER #4 [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto gli Zokaper. Vai al Paragrafo **101**.)

Non puoi fuggire dagli Zokaper.

PARAGRAFO 101

Uccidi gli Zokaper

Visto che sei riuscito a sconfiggere gli Zokaper, guadagni *1 punto di esperienza*. Adesso nulla ti impedisce di accedere al covo del Dragone di Ghiaccio, anche se sei rimasto ferito dal combattimento e sai bene che il Dragone di Ghiaccio sarà un pericoloso nemico.

Uno degli Zokaper, che giace a terra moribondo, mormora alcune parole che fai fatica a comprendere: “Se prometti di non fare del male al Dragone di Ghiaccio, ti rivelerò un passaggio segreto che ti condurrà fuori da questo luogo.”

Lo osservi pensieroso per alcuni istanti: hai già collezionato abbastanza trofei da stupire la tribù, ed uno scontro con il Dragone di Ghiaccio potrebbe rivelarsi letale.

“Se togli il cuore dal Dragone di Ghiaccio, tutto ciò che si trova qui verrà distrutto” mormora lo Zokaper. “Non hai ancora capito che luogo è questo?”

Mediti sulla domanda che ti ha formulato ed in effetti ti chiedi per quale motivo i Gondoriani abbiano costruito questo edificio di ghiaccio. Che cosa ha potuto conservarlo in questo modo nel corso dei secoli, da quando Gondoria cessò di esistere? Cosa può essere il Dragone di Ghiaccio?

Se pensi di aver capito che cosa sia esattamente questo luogo, annotalo sul *registro del personaggio* di Saggard. Se hai ragione potrà valere molti punti di esperienza.

“Che cos’è questo posto?” chiedi allo Zokaper moribondo.

“Non posso dirtelo: ho giurato di mantenere il segreto a tutti i costi. Posso solo dirti come uscire da qui.”

Anche se sei un barbaro, possiedi dei saldi principi morali: se prometti che te ne andrai senza attaccare il Dragone di Ghiaccio, devi mantenere la promessa fatta. Se è questa la tua scelta, vai al Paragrafo 102.

Se vuoi giungere al cospetto del Dragone di Ghiaccio, vai al Paragrafo 103.

PARAGRAFO 102

Verso l’uscita

“Dimmi come uscire da qui e lascerò il Dragone di Ghiaccio in pace” dici allo Zokaper.

“Oltrepassa quella porta” ti risponde. “Prendi la mia chiave: ti permetterà di uscire, ma non potrai più tornare indietro.”

Prendi la *chiave*, segnandola come *trofeo* nel *registro del personaggio*, e ti dirigi verso la porta. Non appena la apri la luce solare quasi ti acceca. Dalle profondità delle caverne il rombo del Dragone di Ghiaccio diventa più forte, come se fosse infastidito dall’ingresso di calore dalla porta aperta.

Incamminandoti alla luce del sole di un tiepido pomeriggio invernale, finalmente comprendi la vera natura del covo del Dragone di Ghiaccio.

Vai al Paragrafo 112.

PARAGRAFO 103

Il covo del Dragone di Ghiaccio

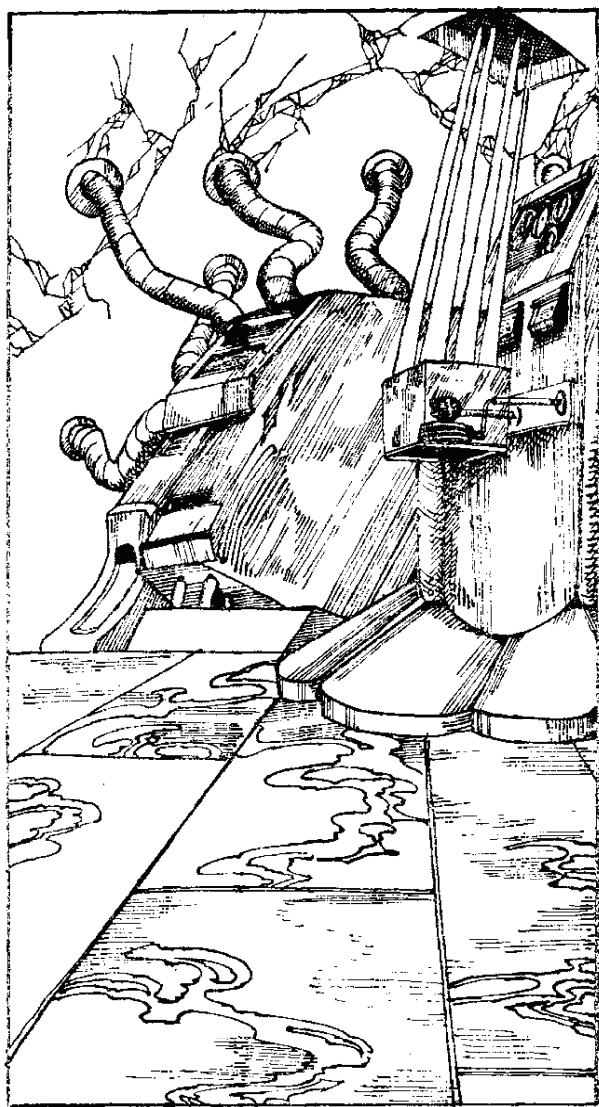
Ignorando gli avvertimenti dello Zokaper, procedi lungo il corridoio. Al di là di una massiccia porta di ferro, che immagini sia stata costruita per rinchiudere il Dragone di Ghiaccio, senti un leggero e regolare ruggito, come se il Dragone stesse dormendo.

Con molta cautela apri la porta che, con tua grande sorpresa, scopri non essere chiusa da nessuna serratura e nemmeno molto robusta. E' evidente che una porta del genere non è in grado di trattenere una creatura potente come il Dragone di Ghiaccio.

Dando un'occhiata all'interno, finalmente vedi il Dragone di Ghiaccio nell'angolo opposto della sala in cui ti trovi. Il dragone di Ghiaccio non ha né pelliccia né squame e non è nemmeno fatto di carne e ossa. Non possiede nemmeno gambe, anche se numerose braccia sono attaccate alla parete, ed assomigliano più a tentacoli metallici che a delle zampe.

La tua presenza fortunatamente non ha disturbato il sonno del Dragone di Ghiaccio; continua a dormire, ma osservando lo strato di polvere sul pavimento deduci che non si sia mosso da lungo tempo, forse mai.

Nel centro del Dragone di Ghiaccio, chiuso in una protezione trasparente, vedi finalmente il suo cuore: si tratta di un rubino gigantesco dalle mille sfaccettature. Da un



foro nel soffitto, decine di metri più in alto, penetrano alcuni raggi di luce che fanno brillare il gigantesco gioiello. Dalla parte inferiore del cuore viene proiettato un unico intenso raggio di luce che va a colpire una piattaforma girevole.

Incuriosito, comprendi che il Dragone di Ghiaccio non è una creatura vivente, ma qualcosa nato dalle incredibili abilità dei Gondoriani. In qualche maniera, anche se non riesci a comprendere chiaramente le incredibili meraviglie degli antichi, senti l'influsso della magia. Sei convinto che il Dragone di Ghiaccio è il responsabile del freddo che permea lo strano edificio in cui ti trovi.

Mentre stai pensando come impossessarti del gioiello, senti colpire con i pugni una porta non lontana da te, e poi un grido: “Facci uscire!”

“Chi siete, e perchè dovrei farvi uscire?” rispondi.

“Siamo i Teknikan, guardiani del Dragone di Ghiaccio. Non vogliamo farti del male. Siamo prigionieri.”

Ti è già capitato in passato di essere ingannato dalle suppliche. Sarebbe semplice rubare il cuore del Dragone di Ghiaccio e poi scappare, ma ti ritornano alla mente gli avvertimenti dello Zokaper.

“Se togli il cuore dal Dragone di Ghiaccio, tutto ciò che si trova qui verrà distrutto.”

Se vuoi rubare adesso il cuore del Dragone di Ghiaccio, vai al Paragrafo **104**.

Se vuoi esaudire le richieste dei Teknikan, vai al Paragrafo **108**.

PARAGRAFO 104

Rubi il Cuore

I Teknikan continuano a implorare aiuto: “Per favore liberaci!”, ma li ignori.

Arrampicandoti sul Dragone di Ghiaccio ottieni la conferma che non si tratta di una creatura vivente – almeno, non nel modo in cui sono vivi gli animali della foresta. Una volta raggiunto il cuore, scopri che è tenuto in posizione solo da due sostegni metallici, che spezzi uno alla volta aiutandoti con la spada. Subito dopo il rumore cessa: il Dragone di Ghiaccio è morto.

Ti impossessi del rubino, che è grande come un pugno, e salti giù dal dragone correndo verso la porta.

Nel frattempo senti i Teknikan chiamarti: “Hai ucciso il Dragone di Ghiaccio! Sarà la nostra fine se non ci farai uscire subito! Non ti rendi conto di quello che hai fatto!”

Ad ascoltare queste implorazioni provi un improvviso senso di pietà, anche se è un’emozione che ti è completamente estranea, e valuti la possibilità di salvarli. Fermandoti di fronte alla porta pensando cosa fare, senti dei forti rumori provenienti dalle viscere dell’edificio.

In lontananza senti i rumori di qualcosa che si sta muovendo; è come se nel momento in cui il Dragone di Ghiaccio è morto, l'intero edificio abbia preso vita. Sei paralizzato dal terrore.

A questo punto puoi fuggire per salvarti la vita (vai al Paragrafo 105), oppure puoi salvare i Teknikan (vai al Paragrafo 110).

PARAGRAFO 105

Scappi per salvarti la vita

Abbandonando i Teknikan al loro destino, ti metti a correre lungo il vasto corridoio. Mentre corri il rumore diventa sempre più forte, e ti rendi conto che proviene dagli spessi strati di ghiaccio sulle pareti e sul pavimento, che stanno andando in frantumi. Nel momento in cui hai ucciso il Dragone di Ghiaccio, hai anche interrotto la misteriosa energia che raffreddava questo antico edificio.

Una corrente di aria tiepida spira lungo i corridoi, e stanno cominciando a formarsi delle pozzanghere sul pavimento. Dalle oscure profondità giungono i versi striduli di centinaia di animali ed in lontananza vedi le loro sagome fuggire terrorizzate come se fossero inseguite dal demonio.

Correndo più forte che puoi giungi nel corridoio principale da cui eri entrato, solo che adesso il pavimento di ghiaccio si sta sciogliendo. Continuando a scivolare raggiungi il portale in cui si trovava il Golem di Ghiaccio,

che è la tua unica via di fuga.

Ma una volta oltrepassato sei costretto a fermarti: il ponte che era crollato nel momento in cui l'avevi oltrepassato è ancora impraticabile. L'estremità opposta del ponte si protrae provocatoriamente nel vuoto e potresti tentare di saltare sull'altra sponda: fai qualche passo indietro per prendere la rincorsa ma sbatti contro qualcosa di freddo e massiccio che prima non c'era.

Girandoti vedi il Golem di Ghiaccio che ti guarda dall'alto della sua statura. Tuttavia non è nelle stesse condizioni in cui l'avevi trovato l'ultima volta, visto che si sta lentamente sciogliendo e sta perdendo le fattezze originali, anche se rimane un pericoloso avversario. L'unica possibilità che hai è quella di sconfiggerlo in uno scontro corpo a corpo.

Dato che il Golem di Ghiaccio si sta liquefacendo a vista d'occhio, sottraigli 2 punti ferita all'inizio di ogni suo turno di combattimento.

SAGARD (Livello 2; 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi continuare il combattimento. Vai al Paragrafo **25**.)

GOLEM DI GHIACCIO (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)

[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14]
[13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Golem di Ghiaccio: vai al Paragrafo **95**.)

Non puoi fuggire dal Golem di Ghiaccio.

PARAGRAFO 106

Il fiume tumultuoso

Il tiepido sole invernale brilla sopra di te, ed alle orecchie ti giunge il rumore di scorrere d'acqua, anche se ti trovi all'asciutto. Mentre controlli di non avere nulla di rotto, ti metti a sedere e scopri di trovarti sulla riva di un fiume. Evidentemente in qualche modo il fiume tumultuoso ti ha depositato sulle sue rive fortunatamente illeso. Tutti i *trofei* che eri riuscito a raccogliere all'interno dell'antico edificio sono andati perduti, ad eccezione della *spada* che si trova ancora nel fodero legato alla cintura. Hai un tuffo al cuore. Hai avuto una formidabile avventura, ma hai davvero poche prove per dimostrarlo agli anziani del villaggio, oltre alla *spada* ed ai *trofei* che avevi messo al sicuro al Paragrafo 47.

Improvvisamente un bagliore rosso proveniente dalle acque del fiume cattura la tua attenzione. Ti alzi e ti avvicini immergendo il braccio in acqua: immediatamente ti rendi conto che si tratta del *cuore* del Dragone di Ghiaccio, e ti metti a urlare di gioia per la fortuna che hai avuto.

Dopo esserti riposato, ti incammini verso il luogo descritto al Paragrafo 47, nel quale avevi messo al sicuro i trofei, che adesso puoi recuperare per poi ritornare alla tribù. Vai al Paragrafo 112.

PARAGRAFO 107

Salti il ponte

Prendi la rincorsa per oltrepassare il ponte, ma non appena passi su una lastra di ghiaccio lucido, senti i piedi che scivolano. Ormai è troppo tardi per fermarti e spicchi il salto sopra al fiume tumultuoso. Chiudi gli occhi per il terrore di cadere nel baratro, ma inaspettatamente atterri sull'altra sponda. Ti trovi nella sala che conduce al grande portale del Dragone di Ghiaccio, ed anche qui sono evidenti le tracce del disgelo.

Correndo lungo i corridoi oscuri, improvvisamente vedi la luce solare penetrare da un largo foro che oltrepassi con prudenza. Ti ritrovi nel luogo vicino alle tre caverne, in cui hai cominciato l'esplorazione della tana del Dragone di Ghiaccio.

E' una giornata tiepida e soleggiata, e finalmente sei libero e vittorioso!

Dopo aver recuperato gli oggetti che avevi nascosto prima di entrare nelle caverne, ti incammini verso il villaggio, canticchiando un'allegria canzone.

Vai al Paragrafo 112.

PARAGRAFO 108

Liberi i Teknikan

Il buonsenso prevale sull'istinto di mettersi in salvo e ti dirigi verso la porta che abbatti con un poderoso calcio. All'interno della stanza trovi sei Teknikan: si tratta di uomini di bassa statura con teste di dimensioni sproporzionate ed occhi bovini, che corrispondono alle legendarie descrizioni degli antichi Gondoriani.

Inizialmente rimangono stupefatti nel vedere un essere umano così grosso e muscoloso, ma uno di loro trova ugualmente il coraggio di parlare: "Suppongo che tu sia giunto fin qui per quello che i primitivi definiscono cuore del Dragone di Ghiaccio."

"Sì, è così" rispondi.

"Te lo faremo avere se ci aiuterai a combattere il Golem di Ghiaccio".

"Mi sembra uno scambio equo."

"A quanto vedo sei ferito: possiamo usare le nostre conoscenze mediche per curarti."

"Non provate ad usare le vostre magie su di me!" rispondi.

"Non si tratta di magia: sono conoscenze scientifiche" ribatte uno dei Teknikan, e prima di riuscire a reagire ti applica una sorta di impacco curativo sulle ferite.

All'inizio provi un leggero formicolio, ma in pochi minuti osservi stupefatto che le ferite sono completamente guarite, e recuperi tutti i punti ferita persi.

Nel frattempo gli ometti rimuovono la pietra dal Dra-

gone di Ghiaccio, dopodichè il suono pulsante si interrompe.

“Il Dragone di Ghiaccio è morto?” chiedi.

I Teknikan ti rispondono con un'espressione di compassione dipinta sul volto: “Sì, è morto.”

Un assordante rumore di ghiaccio che si spezza echeggia lungo i corridoi dell'edificio, seguito da altri meno intensi. “E' meglio andarsene da qua, e di corsa” affermano i Teknikan. “Fra poco tutto l'edificio si allagherà.”

I Teknikan ti conducono attraverso l'edificio, fermandosi ogni tanto per discutere su quale sia più breve. Mentre corri il rumore di ghiaccio che si spezza diventa sempre più forte, e comprendi che proviene dagli spessi strati di ghiaccio presenti sulle pareti e sul pavimento.

Una corrente di aria tiepida spira lungo i corridoi, e sul pavimento stanno cominciando a formarsi delle pozze. Dalle oscure profondità giungono i versi striduli di centinaia di animali ed in lontananza vedi le loro sagome che fuggono terrorizzate come se fossero inseguite dal demone.

Continuando a correre i Teknikan ti conducono nel corridoio principale attraverso il quale eri arrivato, solo che adesso il pavimento e le pareti di ghiaccio si stanno sciogliendo.

A poca distanza vedi la massiccia figura del Golem di Ghiaccio, che ostruisce il portale come una roccia. Non c'è altra soluzione oltre a quella di attaccarlo e sconfiggerlo, ma hai anche a disposizione l'aiuto, seppur modesto, dei Teknikan.

Avvicinandoti al Golem di Ghiaccio osservi che si sta sciogliendo come il resto dell'edificio: non è più lucido e resistente come prima, ma è invece deformato e gron-

dante d'acqua. Il combattimento con il Golem di Ghiaccio sarà difficile ma, a differenza dell'ultima volta, hai discrete possibilità di vincere.

Preparati al combattimento e vai al Paragrafo 109.

PARAGRAFO 109

Il secondo combattimento con il Golem di Ghiaccio

Questa volta hai a disposizione due vantaggi che ti aiuteranno a sconfiggere il Golem di Ghiaccio. Per prima cosa puoi contare sull'aiuto dei Teknikan, ed inoltre il Golem di Ghiaccio si sta sciogliendo al ritmo di 2 punti ferita ad ogni turno: all'inizio di ogni attacco da parte del Golem di Ghiaccio, cancellagli 2 punti ferita. Se riesci a sopravvivere abbastanza a lungo, il Golem si scioglierà completamente. Inoltre il Golem dovrà uccidere tutti e sei i Teknikan, prima di poterti attaccare.

TEKNIKAN (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

TEKNIKAN #1 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #1 è fuori combattimento)

TEKNIKAN #2 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #2 è fuori combattimento)

TEKNIKAN #3 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #3 è fuori combattimento)

TEKNIKAN #4 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #4 è fuori combattimento)

TEKNIKAN #5 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #5 è fuori combattimento)

TEKNIKAN #6 [5] [4] [3] [2] [1] (Il Teknikan #6 è fuori combattimento)

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 1/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo **25**.)

GOLEM DI GHIACCIO (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)

[50] [49] [48] [47] [46] [45] [44] [43] [42] [41] [40] [39]
[38] [37] [36] [35] [34] [33] [32] [31] [30] [29] [28] [27]
[26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15]
[14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
(Hai sconfitto il Golem di Ghiaccio. Vai al Paragrafo **111**.)

Non puoi fuggire dal Golem di Ghiaccio.

PARAGRAFO 10

Salvi i Teknikan

Vieni colto da un senso di compassione e non riesci a lasciar morire senza nessuna possibilità di fuga i Teknikan. Ti dirigi verso la porta della cella e la abbatti con un potente calcio. All'interno della stanza trovi sei Teknikan: si tratta di uomini di bassa statura con teste di dimensioni sproporzionate ed occhi bovini, che corrispondono alle leggendarie descrizioni degli antichi Gondoriani.

Inizialmente rimangono stupefatti nel vedere un essere umano così grosso e muscoloso, ma uno di loro trova ugualmente il coraggio di parlare: "Vedo che sei ferito e hai bisogno di recuperare le forze prima di poter combattere il Golem di Ghiaccio".

"Ma io non ho nessuna intenzione di combattere di nuovo il Golem di Ghiaccio" rispondi.

"E invece non hai scelta se vuoi fuggire da qui, visto che sorveglia l'unica uscita esistente."

Anche se diffidi di qualsiasi genere di magia, questa volta acconsenti a farti applicare un impacco curativo sulle ferite.

All'inizio provi un leggero formicolio, ma in pochi minuti osservi stupefatto che le ferite sono completamente guarite, e recuperi tutti i punti ferita persi.

Un assordante rumore di ghiaccio che si spezza echeggia lungo i corridoi dell'edificio, seguito da altri meno intensi. "Dobbiamo andarcene da qui" dice il Te-

knikan. “In breve tempo l’edificio si riscalerà e si scioglierà.”

I Teknikan ti conducono attraverso l’edificio, fermandosi ogni tanto per discutere su quale sia la via più breve. Mentre corri il rumore di ghiaccio che si spezza diventa sempre più forte, e comprendi che proviene dagli spessi strati di ghiaccio presenti sulle pareti e sul pavimento.

Una corrente di aria tiepida spira lungo i corridoi, e stanno cominciando a formarsi delle pozzanghere sul pavimento. Dalle oscure profondità giungono i versi striduli di centinaia di animali ed in lontananza vedi le loro sagome che fuggono terrorizzate come se fossero inquisite dal demonio.

Continuando a correre i Teknikan ti conducono nel corridoio principale attraverso il quale eri arrivato, solo che adesso il pavimento e le pareti di ghiaccio si stanno sciogliendo.

A poca distanza vedi la massiccia figura del Golem di Ghiaccio, che ostruisce il portale come una roccia. Non c’è altra soluzione oltre a quella di attaccarlo e sconfiggerlo, ma hai anche a disposizione l’aiuto, seppur modesto, dei Teknikan.

Avvicinandoti al Golem di Ghiaccio osservi che si sta sciogliendo come il resto dell’edificio: non è più lucido e resistente come prima, ma è invece deformato e gronante d’acqua. Il combattimento con il Golem di Ghiaccio sarà difficile ma, a differenza dell’ultima volta, hai discrete possibilità di vincere.

Preparati al combattimento e vai al Paragrafo **109**.

PARAGRAFO III

Sconfiggi il Golem di Ghiaccio

Il Golem di Ghiaccio si avventa su di te e con un ultimo potente colpo ti scaraventa in aria; prima di atterrare lanci un'occhiata verso il basso e vedi scorrere il fiume sotto di te. Chiudi gli occhi dal terrore in attesa di tuffarti nelle acque gelide e tumultuose, ma inaspettatamente atterri sul pavimento ghiacciato: il Golem di Ghiaccio ti ha scaraventato dall'altra parte del fiume.

Ti giri e vedi il Golem di Ghiaccio che si sta lentamente sciogliendo in una massa informe di ghiaccio: *guadagni 7 punti di esperienza.*

Cerchi anche di rintracciare i Teknikan, ma non riesci a vederli da nessuna parte. Non saprai mai cosa sia successo a quelle creature, ma sicuramente una di loro sarebbe stata un magnifico trofeo da esibire alla tribù.

Un forte rumore di ghiaccio che si spezza seguito dal rumore di acqua che scorre, ti mette subito in allerta.

Tornando di corsa indietro, vedi finalmente la luce solare penetrare attraverso un grande foro che oltrepassi rapidamente.

Ti ritrovi vicino alle tre caverne, in cui hai cominciato l'esplorazione della tana del Dragone di Ghiaccio.

E' una giornata tiepida e aoleggiata, e finalmente sei libero e vittorioso!

Dopo aver recuperato gli oggetti che avevi nascosto

prima di entrare nelle caverne, ti incammini trionfante verso il villaggio.

Vai al Paragrafo 112.

PARAGRAFO 112

Ritorni alla Tribù

Trascorrono alcuni giorni prima di raggiungere il tuo villaggio. Durante il pericoloso viaggio di ritorno hai avuto modo di pensare che cosa fosse realmente la tana del Dragone di Ghiaccio: era un luogo in cui gli antichi Gondoriani preservavano animali rari, che negli anni successivi sarebbe stato chiamato zoo. Se eri giunto a questa stessa conclusione scrivendola sul *registro del personaggio*, guadagni *3 punti di esperienza*.

Una volta giunto alla tribù passi in rassegna tutti i *trofei* conquistati. Vai al Paragrafo 114.

PARAGRAFO 113

“Sconfitta”

Per molti giorni hai le orecchie che fischiano e la mente annebbiata. Marci senza sosta con la spada in pugno in una brughiera senza fine, senza sentire il bisogno di mangiare; nel raggio di chilometri non si vede anima viva. Probabilmente è questo il luogo in cui si giunge dopo la morte.

Il torpore ben presto si trasforma in dolore, la mente annebbiata diventa un mal di testa insopportabile e la vista diventa più nitida. In lontananza si trova una montagna familiare, ma nelle condizioni in cui ti trovi non riesci a riconoscerla.

Per un istante l'intorpidimento scompare. In qualche modo sei riuscito a fuggire dalla tana del Dragone di Ghiaccio, a recuperare i *trofei* che avevi nascosto all'imboccatura delle caverne, ed a marciare verso casa guidato dall'istinto. Ma adesso crolli a terra esausto.

Quando ti risvegli scopri di trovarti all'interno della Loggia dei Guerrieri, e tutti i membri sono seduti in cerchio, pronti a giudicare la tua Ordalia del Coraggio.

Vai al Paragrafo 114.



PARAGRAFO II4

Passi in rassegna i trofei

All'interno della capanna il fuoco scoppietta vivacemente. I volti dei saggi sono seri e tirano lunghe boccate dalle loro pipe, guardandoti attentamente mentre il vaso sacro passa di mano in mano. Ognuno di loro depone all'interno del vaso un sassolino colorato: se è di colore nero significa che è un voto a tuo favore, se invece è bianco significa che è a tuo sfavore.

Sei finalmente giunto al momento della verità: sei un vero uomo o sei un kwad?

Conta i *trofei* che hai accumulato nella lista che segue e somma i punteggi corrispondenti, dopodichè segna il totale sul *registro del personaggio*.

<i>Trofeo</i>	<i>Punteggio</i>
Piuma del Cavaliere Piumato	1
Pelle del Leone di Montagna	2
Mappa del Saggio Fruztii	3
Scudo Tehnita (integro)	3
Scudo Tehnita (stemma del corvo)	2
Dente del Serpente Mantato	3
Pipistrello imbalsamato	1
Zanna della Tigre delle Nevi	3
Pelliccia di Yeti	4
Squama del Mostro Acquatico	5
Chiave degli Zokaper	1
Spada della Valchiria	4
Muschio risanante (se non usato)	2
Anello dei Coboldi	1
Zanna dell'Orso Gigante	4
Cuore del Dragone di Ghiaccio	20

Totale

Se il totale è compreso tra 1 e 13, vai al Paragrafo **115**.

Se il totale è compreso tra 14 e 26, vai al Paragrafo **116**.

Se il totale è maggiore o uguale a 27, vai al Paragrafo **117**.

PARAGRAFO 115

Punteggio da 1 a 13

L'Anziano ti fissa e finalmente ti rivolge la parola: "Sagard, abbiamo valutato i tuoi trofei." Fa una pausa con lo sguardo severo, ed il tono della voce non è molto rassicurante. "Se tu fossi un Fruztii, ciò che hai portato sarebbe sufficiente, ma sei un Ratikkan, e perciò sei la vergogna della tua razza.." Gesticola mostrando il suo disprezzo. "Sei un kwad e devi lasciare subito questa capanna senza poter fare ritorno, a meno che non ci porti il cuore del Dragone di Ghiaccio."

Detto questo gli uomini della tribù si alzano e si avventano su di te; inizialmente opponi resistenza ma in breve tempo hanno la meglio e ti portano con la forza fuori dalla capanna, per poi condurti nel folto della foresta. Una volta giunti a destinazione ti legano le mani dietro la schiena e ti gettano su un cumulo di neve, dopodiché se ne vanno imprecando e deridendoti.

Sei rimasto solo nella foresta senza nessun equipaggiamento, ma subito tenti di liberarti dalle corde che ti legano le mani ed in breve tempo riuscirai sicuramente a slegarle. Dimentica tutto ciò che hai fatto finora e ricomincia il libro dall'inizio, ma la prossima volta non dovrai fallire nuovamente, riuscendo a tornare al villaggio con più trofei.

PARAGRAFO 116

Punteggio da 14 a 26

L'Anziano ti osserva con sguardo grave, ed i bagliori provenienti dal focolare evidenziano una smorfia sgradevole sul suo volto. "Sagard, abbiamo valutato i tuoi trofei: alcuni sono riusciti a fare meglio ma la maggior parte ha fatto peggio di te. Un giorno probabilmente diventerai un temuto guerriero, ma hai ancora molto da imparare. Consegnaci tutti i tuoi trofei, ad eccezione delle armi, affinché possiamo esporli nella Sala dell'Onore in modo che li vedano tutti. Da domani potrai viaggiare con un gruppo di avventurieri in cerca di qualche bottino."

L'Anziano si gira verso gli altri guerrieri. "Alzatevi in piedi, in modo da dare a Sagard il benvenuto nella Loggia dei Guerrieri."

Il cuore ti batte forte a sentire queste parole, ma poi ti viene passato un grosso calice colmo di birra schiumosa, ed i guerrieri brindano al tuo successo.

Congratulazioni!

PARAGRAFO 117

Punteggio da 27 in poi

L'Anziano ti guarda con rispetto e trema leggermente. "Nessuno prima d'ora, ad eccezione delle leggende provenienti dal remoto passato, è mai riuscito a conquistare così tanti trofei in una sola volta. Un giorno, Sagard, il tuo nome sarà molto noto. Per questo motivo con umile rispetto ti nomino capo della tribù."

Quando l'Anziano si avvicina con la Spada di Acciaio, destinata ad essere impugnata solo dal capo della tribù, provi un'emozione indescrivibile.

"Non posso accettare un simile premio visto che il destino non ha previsto che rimanga legato alla tribù per sempre. Devo esplorare il mondo senza avere una meta precisa e senza soffermarsi in un luogo più dello stretto necessario. Prendi tutti i trofei che ho conquistato ed esponili nella Sala dell'Onore, in modo che il mio nome sia ricordato dalle generazioni future.

Berrò nel villaggio insieme a voi solamente per questa notte, e non appena il sole sorgerà, prenderò l'equipaggiamento e partirò."

PARAGRAFO 118

1 Guerrieri di Ghiaccio ti sconfiggono

I Guerrieri di Ghiaccio scagliano le loro lance di ghiaccio verso di te. Cercando di evitarle perdi l'equilibrio sul terreno ghiacciato e cadi scivolando su un lungo pendio innevato, acquistando sempre più velocità. Mentre scivoli riesci a capire che stai scendendo verso una profonda vallata, ma improvvisamente urti la testa contro qualcosa e perdi conoscenza.

Più tardi ti risvegli e la prima cosa che avverti è un vento tiepido che soffia nella valle.

Claudicante ti dirigi verso un piccolo ruscello e bevi abbondantemente l'acqua fresca di sorgente, prima di sdraiarti nuovamente per riposare.

Recuperi 5 punti ferita.

Vai al Paragrafo 12.

PARAGRAFO 119

Eludi i Bracconieri

Corri sulla lastra di ghiaccio e mentre ci passi sopra senti un leggero scricchiolio. Girandoti vedi i bracconieri che ti inseguono, ma non appena raggiungono la lastra di ghiaccio questa volta senti un forte rumore di ghiaccio che si spezza. Ti rendi conto di correre su un laghetto ghiacciato.

“Preparati a morire, Ratikkan!” urlano i bracconieri, ma subito dopo senti un altro rumore di ghiaccio che si spezza ed il rumore di acqua: ti giri e vedi gli inseguitori che cadono all’interno del laghetto ghiacciato. Facendo ricorso a tutte le tue forze e abilità spicchi un salto verso il margine della superficie ghiacciata.

Giunto in salvo ti volti per vedere cosa ne è stato dei bracconieri: solo una testa spunta dalla superficie dell’acqua e sta urlando freneticamente. “In nome di Grimluk, salvami!”

In un batter d’occhi vedi la testa scomparire sotto la superficie dell’acqua.

Se vuoi salvarlo vai al **Paragrafo 120**.

Per continuare sulla tua strada vai al **Paragrafo 99**.

PARAGRAFO 120

Salvi il Bracconiere

Colto da un senso di pietà ti tuffi nel laghetto ghiacciato: il freddo ti penetra fino nelle ossa ma non c'è traccia dei bracconieri, sono scomparsi nel nulla.

In lontananza sotto la superficie dell'acqua vedi un leggero bagliore. Pensando che i due uomini possano essere finiti lì, nuoti in quella direzione. Non hai idea dove possano essere finiti realmente, ma sei curioso di scoprire la fonte di quella luce.

Vai al Paragrafo 96.

PARAGRAFO 121

Regole di combattimento

Le regole generalmente rendono le cose più complicate di quello che sembrano, ma basterà fare un po' di pratica e tutto sarà più semplice. In linea di principio si tratta di regole basate sul buon senso: se hai qualche dubbio, prova a pensare come si svolgerebbero le cose nella realtà.

PRIMA DI GIOCARE

Tutto ciò che ti occorre per giocare con questo libro è una matita ed una gomma. Alcuni giocatori preferiscono usare un dado a quattro facce per rendere i combattimenti più rapidi, ma i numeri stampati su ciascuna pagina permetteranno di ottenere il medesimo risultato.

Se sei giunto a questa pagina significa che conosci il modo di muoverti da un paragrafo ad un altro; non resta che imparare come si *combatte* e come si usa il *registro del personaggio*.

COMBATTERE

In alcuni luoghi incontrerai dei nemici che potrai (o

dovrai) attaccare. Esistono solamente tre possibili conclusioni in un combattimento: puoi *vincere*, *perdere* o *fuggire*.

Vincere un combattimento: vinci un combattimento quando hai ridotto a 0 i punti ferita del nemico oppure, nelle situazioni in cui devi attaccare più di un nemico, quando hai ridotto a 0 i punti ferita di tutti i nemici.

Perdere un combattimento: perdi un combattimento quando i tuoi punti ferita arrivano a 0.

Fuggire da un combattimento: quando ti rendi conto che potresti perdere un combattimento oppure quando non vale la pena combattere, puoi *provare* a fuggire. La fuga comporta una percentuale di successo del 50%. Se giri le pagine ed estrai un numero pari, oppure se lanci una moneta ed ottieni testa, oppure se lanci un dado ed ottieni un numero pari, riesci a fuggire.

Puoi provare a fuggire solamente prima del tuo turno di attacco, e solamente una volta per round.

Una volta che sei riuscito a fuggire, leggi l'apposita sezione che si trova dopo le tabelle di combattimento dove è indicato il numero di paragrafo a cui andare.

Attenzione: da alcuni avversari, indicati nel testo, è impossibile fuggire. Se fallisci la fuga continua il combattimento normalmente.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si suddivide in round e si basa sull'estrazione di numeri casuali da 1 a 4. Questo libro fornisce un sistema per farlo: nell'angolo in alto a destra di ciascuna pagina è stampato un numero da 1 a 4, e gi-

rando velocemente le pagine senza guardare potrai ottenere un numero casuale.

Durante il combattimento Sagard e l'avversario (o gli avversari) proseguono a turni. Se non specificato diversamente *Sagard attacca per primo*, e dopo che ha attaccato tocca all'avversario. Una volta fatte queste operazioni si completa un round. Il combattimento può proseguire per diversi round e finisce quando Sagard vince, perde o fugge. Una volta concluso il combattimento segui le istruzioni che ti permetteranno di proseguire l'avventura.

Ogni combattimento che affronterai sarà diverso: la difficoltà sarà determinata dal numero di punti ferita e dal livello dell'avversario.

I punti ferita corrispondono al numero dei punti di danno che si possono subire prima di essere messi fuori combattimento. All'inizio del gioco Sagard ha *20 punti ferita* (questo numero può variare nel corso del gioco, anche se in questo libro Sagard non può superare *20 punti ferita*). Ciò significa che dovrai subire 20 punti di danno prima di essere sconfitto.

La tabella di combattimento è simile a questa:

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)

[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9]
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo X.)

Ogni volta che infliggi un danno ad un nemico, segna con una crocetta il numero corrispondente di riquadri nella tabella, come di seguito:

ORCO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)

~~[12]~~ ~~[11]~~ ~~[10]~~ ~~[9]~~ [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto l'Orco. Vai al Paragrafo X.)

I *livelli di combattimento*, come illustrato precedentemente, sono diversi per ciascun personaggio. Sagard all'inizio è un combattente di Livello 2. I Livelli di combattimento vanno da 0 a 5, e più alto è il livello più è pericoloso l'avversario. Le informazioni fondamentali sono riportate in ciascun combattimento quindi non dovrai fare riferimento a questa tabella, ad eccezione di quando aumenti di livello.

TABELLA CON I LIVELLI DI COMBATTIMENTO

	Lancio/Danno			
	1	2	3	4
Livello 0	0	0	0	4
Livello 1	0	0	1	1
Livello 2	0	1	1	2
Livello 3	1	1	2	3
Livello 4	1	2	3	3
Livello 5	2	3	3	4

Questi numeri si riferiscono ai punti ferita o punti danno. Ad esempio se Sagard, di Livello 2, estrae un 4 infligge 2 punti di danno all'avversario, che dovranno essere cancellati dalla tabella del nemico. Nello stesso modo se un combattente di Livello 5 estrae un 1, infliggerà 2 punti di danno. Per vedere se hai capito, cosa succede se un guerriero di Livello 3 estrae un 2?

Se hai risposto 1 punto di danno, è esatto.

Pertanto la pericolosità di un avversario può essere

determinata guardando sia il livello di combattimento sia il numero di punti ferita che possiede.

Ricorda che possono solo esserci tre possibili soluzioni in un combattimento: vittoria, sconfitta o fuga. Se i punti ferita arrivano a 0 leggi il numero di paragrafo dopo la lista dei punti ferita e segui le istruzioni. I punti ferita sono permanenti ma Sagard si riposerà o mangerà spesso, recuperando punti ferita; queste situazioni sono comunque chiaramente indicate nel libro.

Tieni bene in mente che i punti ferita di Sagard aumenteranno e diminuiranno nel corso dell'avventura; inoltre Sagard mantiene i danni subiti da una battaglia all'altra. Dopo ciascuno scontro segna i punti ferita rimanenti sul *foglio del personaggio* di Sagard (descritto più avanti); esegui la stessa procedura anche quando Sagard recupera punti ferita.

BONUS

Durante l'avventura potrai ottenere vari utili bonus, sotto quattro possibili forme: trofei, punti di esperienza, armi ed armature, e oggetti speciali. Ognuno di questi bonus ti sarà utile in diversi modi.

I *trofei* valgono per l'Ordalia del Coraggio: più trofei Sagard avrà, e maggiori saranno le possibilità di essere accettato nella tribù.

I *punti di esperienza* sono permanenti: Sagard li terrà con sé da un libro ad un altro. Lo scopo dei punti di esperienza è determinare il livello di combattimento di Sagard. All'inizio di questo libro Sagard è di Livello 2. Tuttavia non appena guadagna 20 punti di esperienza,

immediatamente passa al Livello 3. Allo stesso modo, quando totalizza 60 punti di esperienza, passa al Livello 4. (In questi casi dovrai modificare il *foglio del personaggio*).

Armi e armature sono molto utili in combattimento e forniscono a Sagard un valido aiuto. Le proprietà di queste armi sono spiegate man mano che vengono trovate.

Gli *oggetti speciali* hanno delle funzioni particolari. Alcuni oggetti speciali, come gli scudi, possono essere utilizzati per assorbire punti ferita; altri, come le pozioni magiche, possono essere usate per ripristinare punti ferita quando Sagard ne ha la necessità.

I bonus e i risultati di combattimento devono essere registrati sul *registro del personaggio* di Sagard.

Ogni volta che Sagard inizia un combattimento oppure recupera punti ferita, aggiorna il *registro del personaggio*. Sagard inizia l'avventura con 20 punti ferita; supponendo che ne perde 8, rimane con 12 punti ferita. Se nel paragrafo successivo si ferma a mangiare recuperando 5 punti ferita, arriva a 17 punti ferita. Nel successivo combattimento che dovrai affrontare ricorda quanti punti ferita hai, e modifica di conseguenza il *registro del personaggio*. Ricorda che Sagard non può mai superare i 20 punti ferita.

REGISTRO DEL PERSONAGGIO DI SAGARD

Punti Esperienza

Livello

Trofei

Punti ferita

Armi e Armature

Bonus in combattimento

Oggetti Speciali

Poteri

REGISTRO COMBATTIMENTI

	n° scontro									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PUNTI FERITA DI SAGARD	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Adesso che hai letto le regole, inizia l'avventura!
Torna a questo paragrafo se hai qualche dubbio.

IL DRAGONE DI GHIACCIO

Addentrati nel mondo di Greyhawk
e aiuta Sagard a diventare un guerriero:
affronta avventure mitiche e misteriose,
combatti con terribili nemici!

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Sagard e hai sedici anni.
Da molto tempo desideri entrare
nella Loggia dei Guerrieri, ma invano:
tutti ti considerano solo un ragazzo.
L'unico modo per diventare un Guerriero
è superare l'Ordalia del Coraggio.
Ti verrà chiesto di riportare
un trofeo come prova delle tue capacità.
Ma se la Loggia non vedrà onore in te,
verrai costretto a lasciare il villaggio.
Intanto, devi pensare a ritornarci:
le terre gelide del Ratik sono pericolose,
leggende narrano di misteriose creature,
di tesori, di un Dragone di Ghiaccio...

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, valoroso Sagard...

Copertina illustrata da Les Morrill
Traduzione di Dirk06
<http://www.librogame.net>

1



sagard
il barbaro

librogame's LAND

libri NOSTRI